昭和59年10月1日発行　通巻20号

ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌

Excitingbook for Game Boys

定価550円 NO.21

AM LIFE



●ゲームにアタック

ビデオゲーム界のゴールドメダリスト"コナミ"にポリスギャル3人娘がやって来た!!

麻生真美子&キャプテン

Konami コナミの巻

ビデオゲーム界のゴールドメダリスト"コナミ"にポリスギャル3人娘がやってきた!!

ロス市警の本物のコスチュームでデビューした"麻生真美子&キャプテン"が、東京・九段のコナミ本社ショウルームで、ハイパー'84他の人気ゲームにチャレンジ!! トレードマークのコスチュームではなかったけれど、ミニスカート姿でガンバしてくれたのだ。

取材/石崎 真 撮影/佐鳥周記





麻生真美子&キャプテン(歌手/ビクター)

ショウルームにはコナミ自慢の新旧機がズラリ!!

お色気満点の麻生真美子&キャプテンの3人が、ドヤドヤッとコナミ本社のショウルームに入ってきた。

このショウルームには、オリンピックゲームシリーズや、MSXソフトなどの他、これまでにコナミが生み出したヒットゲームの数々が展示されている。

テーブルゲームとアップライトゲームが整然と並び、ちょっとしたゲームセンター顔負けだ。

別のコーナーには、コナミの許諾による様々な電子ゲームも並んでいる。

入ってきた3人の第一声は、

「すっごーい」

のひとこと。

「ゲームってあんまりやったことがないから……」

と不安そうな3人のため、まずはウォーミングアップにと好きなゲームにトライしてもらうことにした。

真美ちゃん、清子ちゃん、恵子ちゃんの3人とも、どれをプレイしていいかわからずにあっちへウロウロこっちへウロウロ。

結局、かなり古いゲームに落ちついて、それぞれに大熱中。

適当に熱くなったところで本番のスタートだ。

最初は3人でテーブルを囲んで遊べるハイパーオリンピック84だ。

簡単な説明の後、ゲームスタート。

第一種目の水泳には3人ともに大混乱。一コース清子、二コース恵子、三コース真美でスタートは好調だったものの、ブレスのタイミングが合わずに"ケバケバ"と泳者がムセてしまうことの連続で誰もクリアできず終了。

しかし、そこは負けん気の強い3人娘、"ケバケバ"も四回目には全員が克服して、みごとゴールイン。第二種目のクレー射撃へと進んだのだ。

水泳でカンをつかんだのか、意外なほどのあっけなさでこのゲームをクリアし、続く跳馬へ。

これは3人にとっては難関中の難関。踏み切りのタイミングがつかめずベチョッと転んでばっかり。全くお手上げの様子だ。

「全部で七種目あるんだよ」

とのスタッフの声に刺激されて、お姉さん格の恵子ちゃんがただひとりでチャレンジ。けど何度やってもタイミングがつかめずギブアップ。それにしてもこのチャレンジ精神には脱帽。

他の2人はすでにお気に入りのゲームをプレイ中。

真美ちゃんはジャイラスのアップライトタイプで、アクションたっぷり。カワユイ顔に似合



思わずコケて、舌をペロリ



三人娘が大奮闘！ ハイパーオリンピック'84



麻美ちゃんは、ＭＳＸにカブリついて離れない





「かーわいー」と〝けっきょく南極大冒険〟のペンギン君は人気

わず大きな声を出して激闘をくり返していた。

　一方、清子ちゃんは、

「ワタシ鈍いほうだから」

といいながら、スーパーコブラに夢中。なかなかいいセンを行っていた。

　ハイパーで疲れきった恵子ちゃんは、ひと休みして、ビデオゲームの元祖ブロック崩しに挑戦。

「これなら考えなくってすむからね」

と余裕の発言。

MSXソフトのキャラクターのかわいさにニッコリ

　ショウルームのゲームを片っ端しからプレイしていた真美ちゃんに、最後のチャレンジにと、今売れに売れているコナミのMSXソフトの中から、けっきょく南極大冒険とわんぱくアスレチックを選んでプレイしてもらった。

　あまりにもかわいいペンギンのキャラクターに、ワーキャーとニギヤカ。他のゲームをしていた2人も寄ってきてワーキャピ。

　スケーターワルツに乗って滑るペンギンが、アザラシや池に落ちてオットットとなると大爆笑。残り時間が少なくなると、〝急げ！　急げ！〟の声援で、真美ちゃんのスティックを握る手にも力が入っている様子がありあり。無事に基地に着いて国旗があがると、ペンギンと一緒に〝やったね〟とポーズして、すっかりゲームと一体となっている。わんぱくアスレチックも同様で、ゲームオーバーになるとスティックの奪いあい。

「坊やの動きがかわいい」

とは恵子ちゃん。

　3人とも、コナミのゲームにとりつかれたようで、いつもなら一時間程度で終わる取材が、なんと二時間にも及んでしまいスタッフもヤキモキ。

〝やっぱり面白いからなんだよね〟と大満足の3人と外に出たら夕やみが迫っていた。



ジョイスティックを握る麻美ちゃんの手。「ぴょん、ぴょん」いいながらボタンを押している。

ぷろふぃーる

麻生真美子&キャプテン

平均身長163cmのプロポーション抜群の3人娘。20才前後のギャルのおいろけもたっぷり。本物のロス市警の制服のカッコ良さが売り物だ。真美ちゃんは6月21日がデビュー。キャプテンの2人は、松本伊代のバックとして歌と踊りですでにおなじみ。



麻生真美子(19)
水泳・自由形が得意で、外見に似合わず日本舞踊もたしなむ一面も。長電話3時間がザラというのはオドロキ。84・59・85。福岡県博多出身。

北沢清子(20)キャプテン
小さいときからバレエできたえた肢体の持ち主。身長は164cmと3人のうちでいちばんのっぽ。ちょっぴり淋しがりやさんとも。82・60・88。神奈川県川崎市出身。

山本恵子(22)キャプテン
向かって右側のちょっと細目の女の子。電話交換手の資格を持っている。そのためかどうか、何と7時間の長電話の記録を保持している。手紙を書くことが趣味。79・58・85。東京都墨田区出身。

●マミちゃんとキャプテンから読者にBIGなプレゼント!!

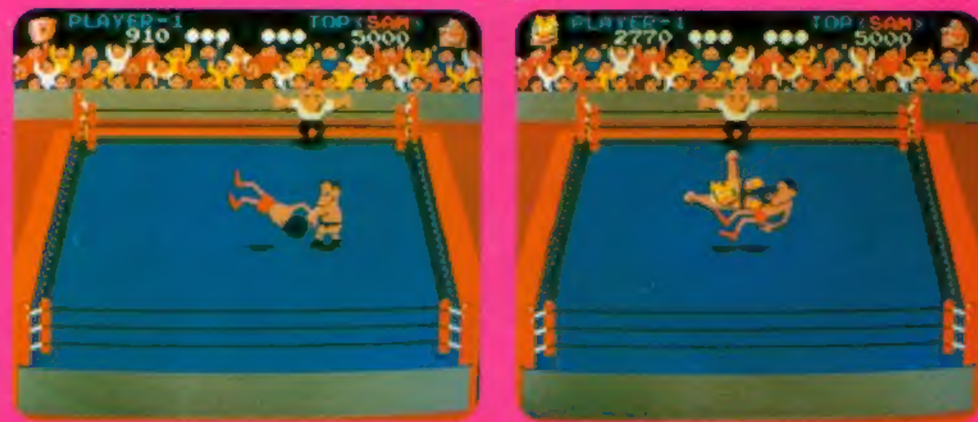
3人の写真入り〝ランチョンマット〟〝バッグ〟〝おつなぎマット〟を3点セットで10人にプレゼントしちゃいます。詳しくは91ページを見てね。

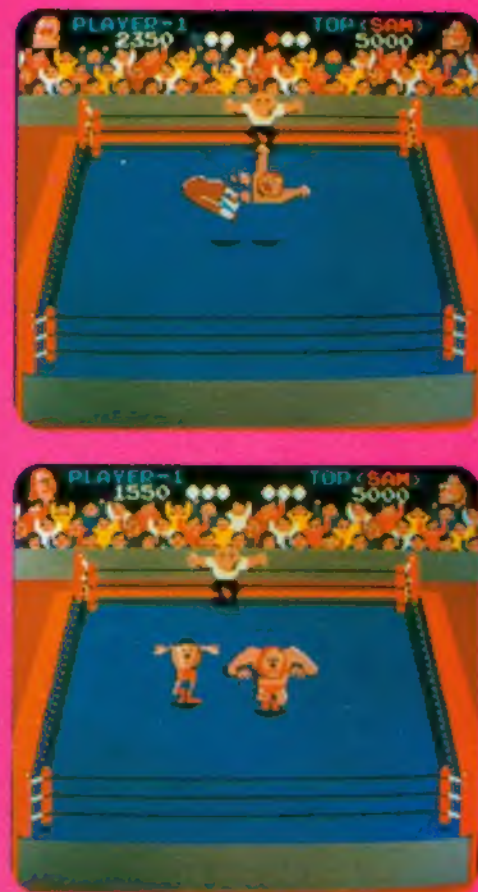


「うーん、なかなかクリアしないな」「でもハイパーっておもしろいね」などとボソボソ。



アッポー

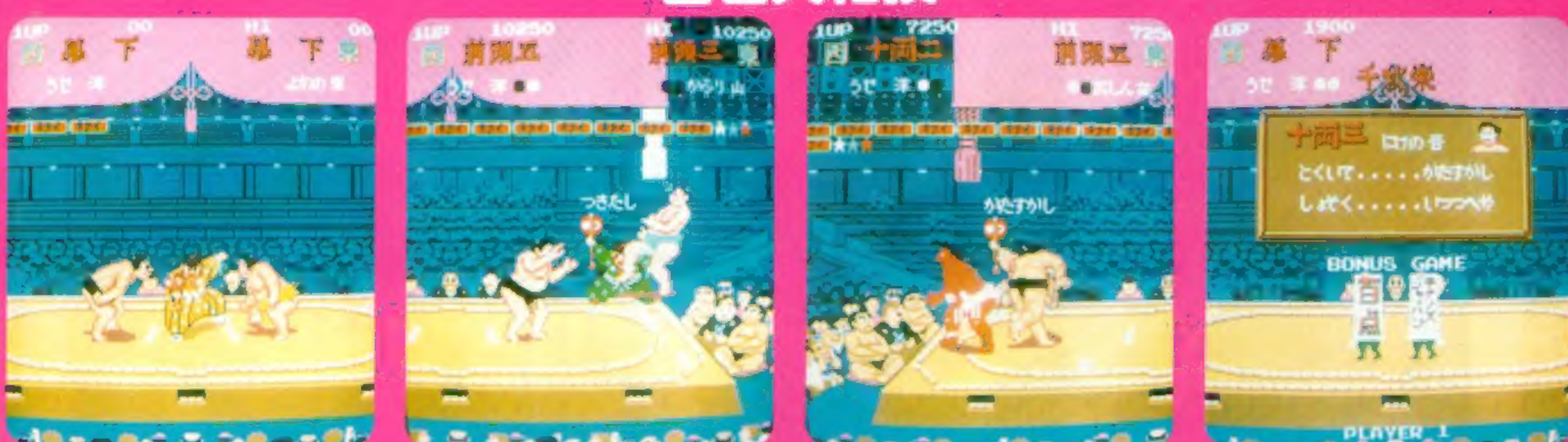




© SEGA

LET'S TRY ! EXCITING GAMES.

出世大相撲



© TECHNOS Japan

話題ゲームハイライト

空手道



功夫大君 クンフータイクン



グレートスウォーズマン







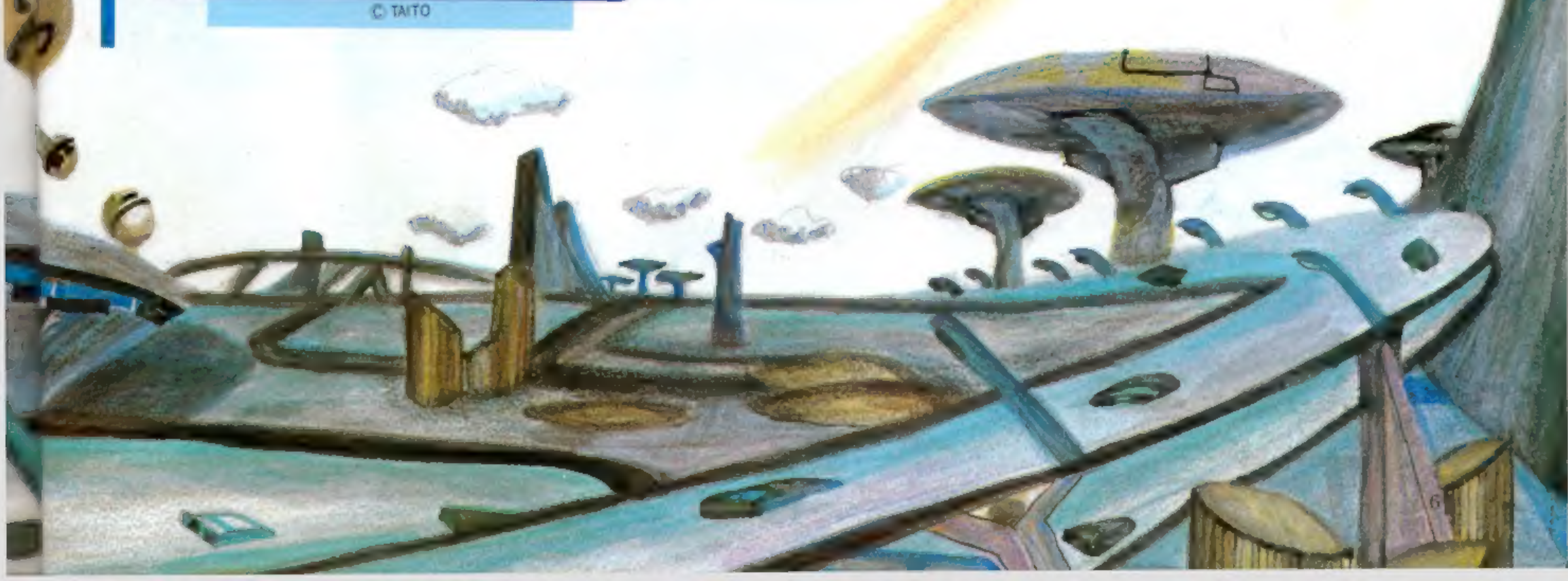
ハローゲートボール







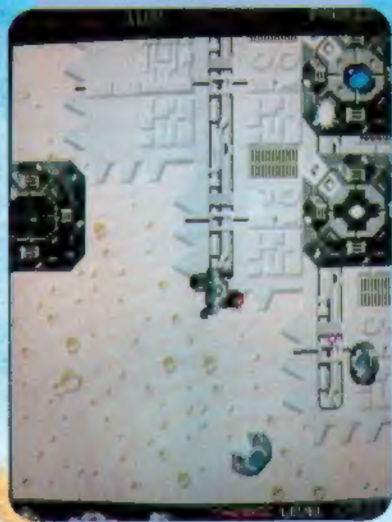


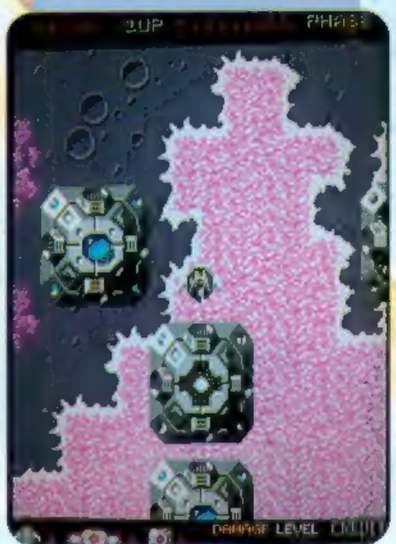


NEW VIDEO GAME'S SCREEN



メタルソルジャー アイザック





© TAITO

バギーチャレンジ





© TAITO

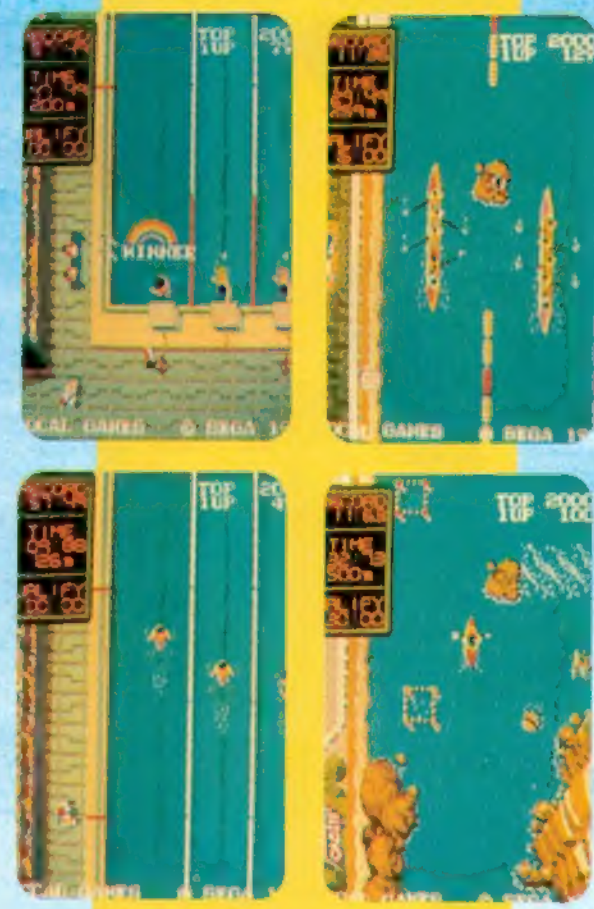


パックランド



©㈱ナムコ

ウォーターマッチ



© SEGA



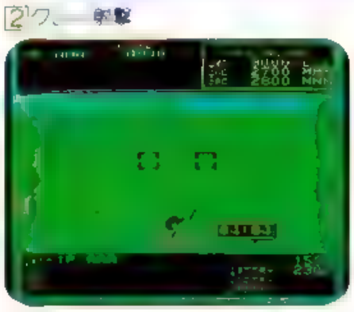

出て来い、ランドルフ!!
他に比類なき、ウェスタンレーザーディスク!
WANTED GAS $2,500
WANTED LLOYD $5,000
WANTED RISTON $5,000
WANTED PACO
WANTED LANDOLF $10,000
Konami
LASER VIDEO DISC GAME
バッドランズ
BADLANDS
ボタンを叩くだけで、思いがけないアクションシーン続出!!
めざすかたきはランドルフ
敵が現われたら素早く撃って下さい。
敵が向ってくる前に撃ったりむやみに
撃つとアウトになります。
何が襲ってくるか分からない……油断をするな!
敵は人間だけとは限りません。
Konami
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3 14
TEL 03 262 9111 (代)

目覚めよ、チャレンジャー。

●この商品は弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。



2 クレー射撃



両方のRUNを使ってなるべく標的を射とリズムをつかむことがパーフェクトに近づくコツ。君の反射神経を鍛えよう!

1 水泳(100m自由型)
2 クレー射撃
3 跳馬(ちょうば)
4 アーチェリー
5 三段跳び
6 重量あげ
7 棒高跳び

〈スタジアムの興奮がそのままビデオゲームになった〉

鮮明な画像でオリンピック競技を再現。

7種類のバラエティに富んだ種目に挑戦できるゾ。

これはもう本物の迫力だ。

オリンピック記録を君の手で書きかえよう!

Konami®
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
TEL 03(262)9111(代)

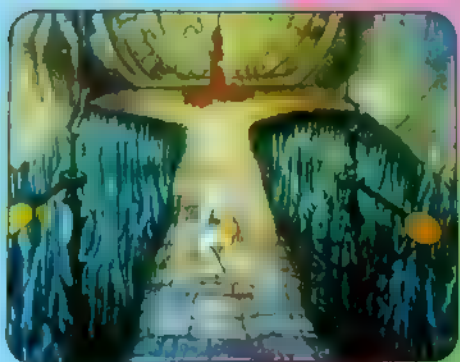


ブルファイター
BULL T.M. FIGHTER
ICE HOCKEY 1984 BULL FIGHTER
アルファの自信作!!
猛烈ブルファイター
◀フェイスオフ画面
氷上の格闘技
▲チェッキング場面
そして
◀顔が変身
ブルファイター登場
別企画：チャンピオンベースボールの基板を使用したオリジナルニューゲーム近日発売!!
ALPHA
アルファ電子株式会社
本　　社　〒362 埼玉県上尾市愛宕3-2-15 アルファビル　☎0487(75)2412(代表)
東京本社　〒113 東京都文京区湯島1-2-13 木田ビル5F　☎03(258)3471　TELEX 0222601 0ALPCO J

DRAGON'S LAIR™

剣士ダークの愛と勇気の物語(PART 2)

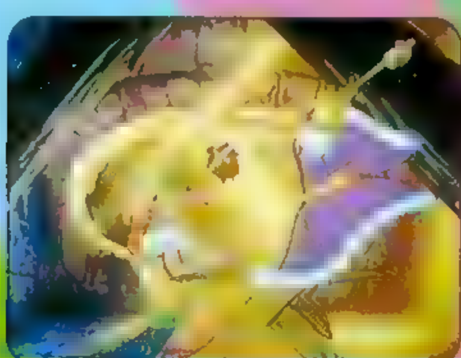
~テクニック編~



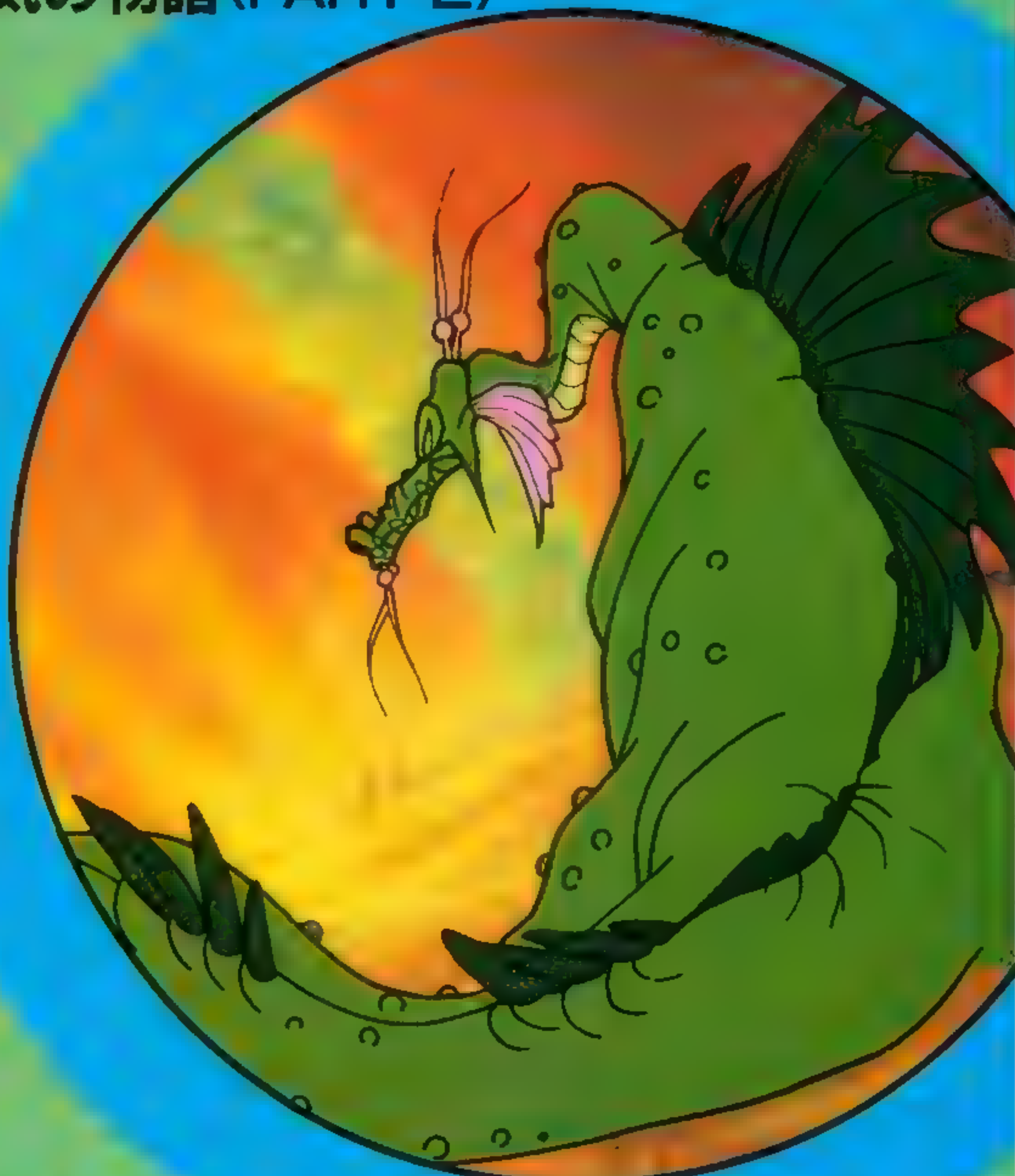
① 2本の棒がバラバラに回っているシーンは、ダークがもっとも腰を低くした時にスタートすれば通り抜けられる。〈レバーをすばやく上に倒そう〉

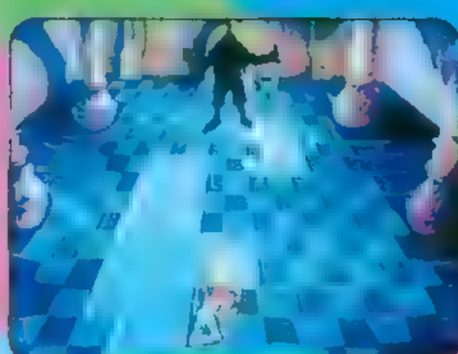


②空中からナイフや鉄球が飛んでくる。落ちる瞬間に剣を抜き、振り払え！



③宝の壺を追いかけながら、カエルの化け物から逃げよう。壺は左右まぎらわしくT字路を曲って行く。最初は左、次から右、右、右。行きとまりで壺がつかまるので、最後は剣で化け物をやっつける。





④亡霊が床に流してくる電流を上手によけよう。右、左、上、左、右、左、右の順だ。最後に亡霊を剣で叩き切る！



⑤床に炎が燃え上がる。手前に飛び移れ。〈レバーは下〉次に足場が2つに割れる、今度は上だ。そして、脱出口は左だ。



ナイトギャル
Night GAL
あなた好みのギャルがお相手!!
●流局の場合テンパイしていればゲーム続行できます
●配パイをキャンセルする事が出来ます。
●ラストチャンスに3回チャレンジできます。
●三元ラッシュで有利なサービスゲーム
●五連荘を完成すると以後は役満扱い上りです
●上がれば選ばれたギャルの衣裳がとれてお楽しみ
ステキなギャルたちが
あなたをお待ちしております
3D Super Graphics
TUBE PANIC
チューブパニック
画面の全てがコンピュータ・グラフィックス
圧倒的な美しさとパワーで迫る
レーザーディスクを超えたニュー3Dゲーム
劇的シーンを体験
するスーパー3Dは
迫力抜群
〒95 2450
定　価 ¥650,000
Nichibutsu
日本物産株式会社
本　社
東京事業所
(株)ニチブツ札幌
(株)ニチブツ仙台
(株)ニチブツ広島
(株)ニチブツ九州
ニチブツ沖縄
NICHIBUTSU U.S.A. CORP
NICHIBUTSU U.K. LTD



バンゲリング
帝国の
死の
番兵達
ロードランナー
Lode Runner™
バンゲリング帝国の地下宝物庫。ここには奪い取られた国家の宝が隠されている。
コマンダー！
のぼれ、飛べ、突っ走れ!!
最後に出てくるハシゴが
次の宝物庫への通路
なのだ!!
大脳を活性せよ!
24面に繰り広げられるコマンダー対敵番兵の宝の争奪戦。
敵の動きをよむと同時に穴アケのタイミング、迷路のくずし方など計算しながらテクニックを駆使する新タイプのパズルアクションゲームだ！ 右脳、左脳を最大限に働かせ、大脳を活性せよ!!
© IREM Licensed from Broderbund
大ヒット中
この商品は、弊社 アイレムの応諾なしに海外への出荷は出来ません
"ゲーム・カセットプレゼント"に多数のご応募
ありがとうございました。
抽選の結果、伊室伸一様をはじめ、合計80名様に特製アメフトゲーム又はT.A.オリジナルカセットテープをお送りしました。おめでとうございました。
●ご意見、ご要望、アイデアなど、どしどしお使 〒530 大阪市北区西天満1−7−4
フリーシンカー
irem アイレム株式会社
本　　社　大阪府松原市西大塚1丁目3　29(〒580)　☎0723(32)4754(総務)
販売本部　大阪市北区西天満1丁目7 4協和中之島ビル(〒530)　☎06(312)1300代
東京販売　東京都千代田区猿楽町1丁目5 1豊島屋本店ビル(〒101)　☎03(295)5951代
アイレムの目は遊びの進化を見つめ、アイレムの手は喜びの空間を拡げ、アイレムの心はゆとりある未来を創る



好評発売中！
空手道
T.M.
興奮の初体験
待望の空手ゲーム、
抜群の完成度で登場！
多彩な技が、プレイヤーを
釘づけに！
未来を創造する、電子技術の
DECO データイースト株式会社
本 社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12ピース荻窪 ☎(03)392 4 5
研究所 〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル ☎(03)331 544
仙台営業所：〒980 仙台市上杉 5 24林産上杉ビル ☎(0222)63 0646
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6 28 ☎(052)762 5222
大阪営業所：〒552 大阪市港区弁天5 0 23 草薙ビル ☎(06)573-2511
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1 2 2前田ビル ☎(092)474-0120
株式会社テコ・札幌：〒064 札幌市中央区南21条西 2-879- 5 ☎(011 562 2415



AM LIFE

アミューズメントライフ

情報局からのお願い

特報



AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲームだけでなく、めざましい進化を続けているパソコンのハードウェア及びソフトウェアなどに関するあらゆる種類のクレームを受け付けています。

またこれらを、本誌スタッフだけでなく読者諸君やメーカーなどと共に考え、見つめながら誌上で発表していきたいと思います。

アーケードゲームはもちろん、パソコンのソフトに関しては、ここ1、2年の間に急増いや激増の観があります。これは、MSXパソコンが発売され一層拍車をかけているようです。

それらがすべて、ユーザーが満足できるソフトであれば全く問題はありませんが、良質かつ良心的なものは数えるほどというのが現況でもあります。そして、ほとんどが野ばなしの状態で売られています。

ユーザーとしては、1つ1つのソフトの価格が安くないだけに、せっかく買ったものがロードできない代物であった場合、泣くに泣けません。優良なソフトハウスなら、交換も可能ですが、不良ソフトハウスの場合にはアフターケアは全くないのですから。

ゲームセンターでのアーケードゲームについても、ゲーム自体、またゲーム機械、ゲームセンターなどについて、改良点やクレームその他遊ぶ側から希望することをどんどん送ってください。

ゲームだけに限らず、アミューズメント＝娯楽＝に関する問題については、とにかく何でも受けつけていくつもりですし、誌上で公開し、共に考えていこうではありませんか。

これは、みんなで楽しく遊ぶためのものとして、AMライフができる1つの方法だと考えます。

このコーナーへの投稿者には、No.19以降から情報局ページ（AMライフフォーラム欄）への掲載の如何にかかわらず、友の会々員証を送ります。

宛先

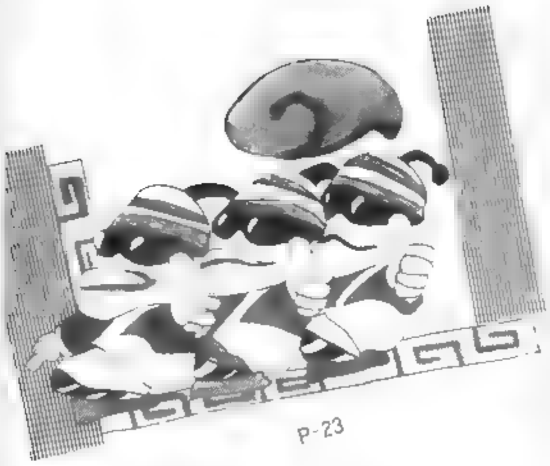
㈱アミューズメントライフ情報局係

〒162 東京都新宿区下宮比町15 924

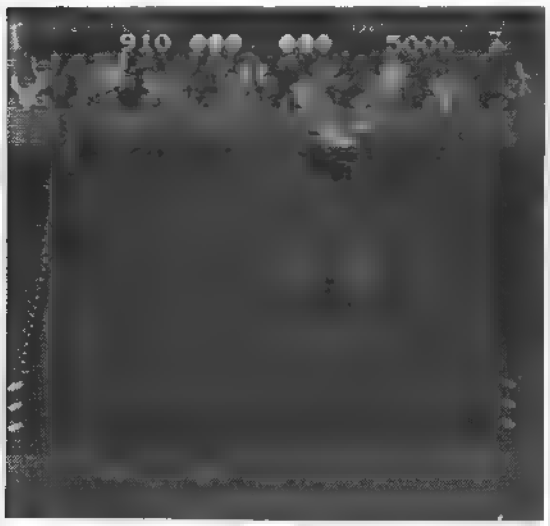
AM LIFE アミューズメントライフ NO.21 CONTENTS

SEPTEMBER.1984

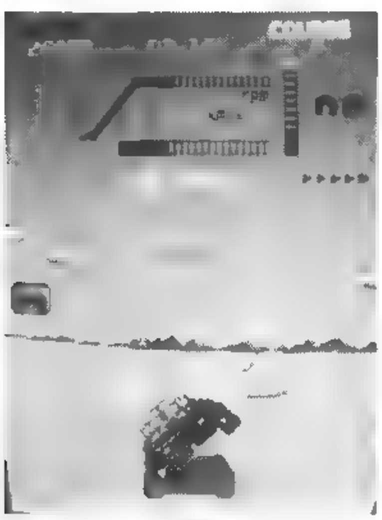
表紙イラスト／藤居正彦



P-23



P-8



P-28



P-63



アッポー



功夫大君

空手道





スポーツの秋に
ちなんで、格闘技ゲームで
迫ってみたりして……。
うーん、どれもこれも
ユニークでおっもしろーい!!
（伊達邦彦）


EXCITING VIDEO GAMES
一本!!

PART 1

苦労苦労の開発話

空手道

（データイースト）



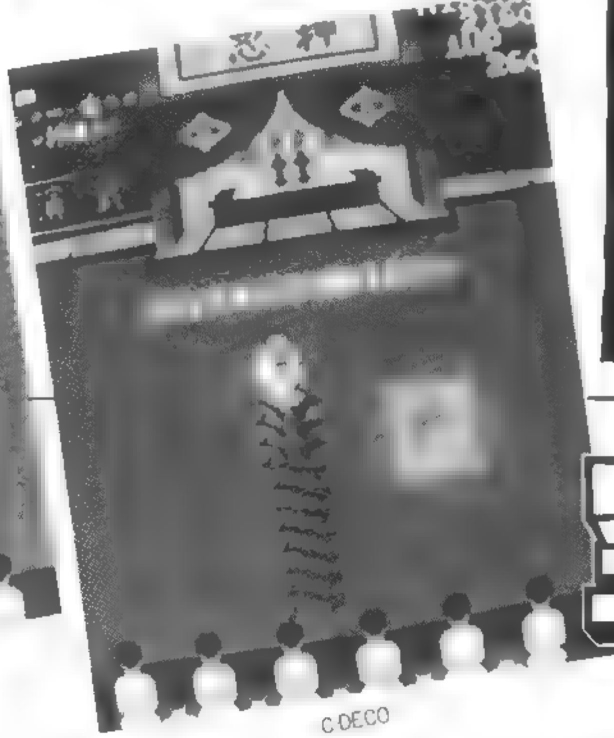
このゲームで一番苦労したところは、空手の様々な技をどこまでリアルに再現できるか、というところにあって、そこのところにはかなり力を入れたそうだ。またそれだけ複雑な動きをするキャラクターを、どのように操作するのかというところもかなり考えて、ボタンを使うという意見もあったらしいが、今の二本レバーでやってみると、二本のレバーの動きかキャラクターの動きと、ピッタリ合うというのでこのやり方になったとも

そして、今ではこの二本レバーというのに満足しているそうだ。

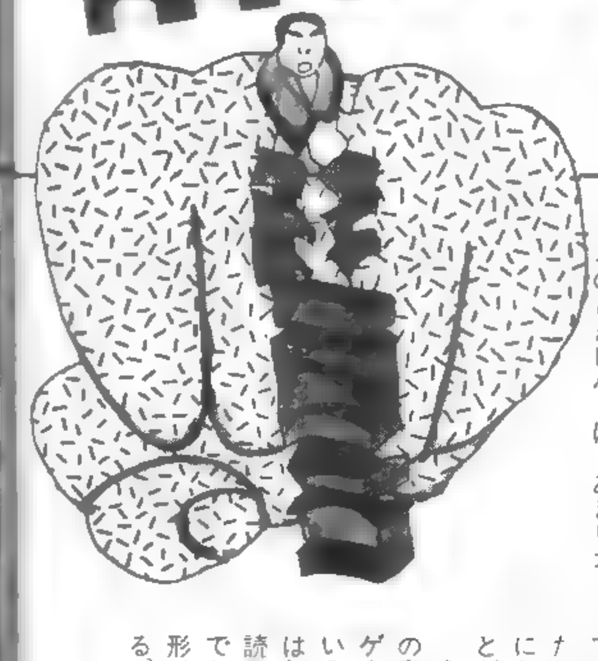
空手では間合いというものが大切だが、開発スタッフだけでは細かいところまでわからないので、日本空手協会に協力してもらい、かなり本格的に仕上がっている

その間合いと関連しては、試合をやった場合の当り判定が難





C DECO







どのようなグラフィックにするというのは、実際にゲームを作

……

っていきながらでないと、わからないところがあるので、手さぐりの状態でやっていた部分もあったそうだ。

このゲームはもちろん空手のゲームだが、それをただ武道として考えて勝敗だけで見るのではなく、ゲームとしてのおもしろさをだしたかったので、マンガのように吹き出しをつけてみたり、かわら割りなどで失敗すると顔が大きくなる、というようなギャグも入れている。

このゲームは海外でも好調で、海外版は吹き出しや、しゃべる声も英語になっている。

名人になるには(攻略法)

まず最初の技の練習の時に、もう一人の動きに合わせているだけではなく、自分でレバーをいろいろに入れてみて、どうしたらどの技が出るのかを覚えておくようにする。

このときレバーは、あまりガチャガチャと動かすのではなく、一つの技が終わるまでは入れたままにしておかないと、中途はんぱな状態となって技が決まらないので注意すること。

試合が始まったら、まず少しでも相手をリードしておくことだ。そうすれば時間切れで判定になった場合でも、勝ち残ることができる。

うまく技を決めるには、相手の動きをよく見ることだ。このゲームはかなりリアルにできているので、一つの技を出す前には何らかの動きがある。それを読みとって相手の攻撃を紙一重でかわしながら、カウンターの形で自分の技を決めるようにする。

ゲームおんちのチャレンジゲーム!!

空手道物語《つけやき刃編》



夏ももう終わりというのに、なんだこの暑さは！　とうちわ片手に浴衣着て、縁側でのっぺりと横になっている。明日は、晴れの公式試合　瓦割りなども見たことしかない私が、ほんの数秒、つけやき刃の練習をしただけで、空手の公式試合をやることになってしまったのだ。ふと、居間に掛けられた純白の胴着に目をやる。「敵は深紅の胴着をまとってくるらしい……」などと、ブツブツ言いながら、緊張した面持ちで床に着いた。

そしていよいよ当日。昨晩の寝すぎがたたり、少々顔がむくんでいる。日は高々と昇り、蝉がむせかえるようにジーコラジーコラ鳴いている。あっ、ヤバイ、遅刻だ！　汗だくになりながらすべり込んだ道場には、すでに赤いヤツが来ている。「ま、負けるもんか」

さて、試合開始！　ふきだしつきて「始め！」の合図。おーおー、ソリャ、トォアー、やった、たちまち二本！　ストレート勝ち　そして二人目、またまた赤いヤツだ。ムッ、ヨッ、ハッ、前げり、突き、飛び横げり……なかなか勝負がつかない。と、スキを突かれて一本とられた　「頑張らねば」と奮起してトリャー！　飛びげりで一本。そしてお次は、前げりが相手のお腹に入って二本！　わあお、すごい二人も勝っちゃった　と、なぜか勢いに乗って三人勝ち抜いてしまって、全国大会へ　初めての挑戦で、全国大会なんて信じられない　まぐれとしか言いようがない　とほざいていたら、瓦割りでコケてしもた……オソマツ！

そして晴れの良き日。あいかわらず蝉がミンミン騒がしい中、武道館へ　観客席は満員　ううっ、キンチョー　あっ、TV中継もある。放送席とTVカメラ　私のこのりりしい姿が、お茶の間のみなさまに届けられるのだ。キャイーン、恥ずかしい（などとぶりっこしたりして）。

では、いってきます　うっ、また赤いヤツ、やっは全国大会だけあって、強そうだ　熱気がちがう（コワイヨ～）。としょーもないことを考えているのもつかの間、例の「始め」の合図。いよいよだ。しかし、やはり相手は強かった。あっけなく一人で負け。それもストレートでいっきに二本とられ、完敗してしまった。

みしめーと肩をストンと落とし、花の武道館をあとにした。外はあいかわらず、ギンギンの太陽　「ああ、明日からは、また厳しい練習（というより仕事）が待っている」

とにかく、何をやったのかよくわからず、めくらめっぽうレバーをまわし、初挑戦で全国大会までいってしまった自分にびっくりしている。夢かうつつか、はたまたまぼろしか。また、いつものように、浴衣姿でうちわを手にし、エアコンのないむし暑い部屋にごろっとしている

初挑戦で全国大会へ行けるなんて、私はひょっとしてゲームの天才なのではないだろうか

などと、自己満足しているきょうこの頃である　おしまい



敵の位置[illegible]かつ、[illegible]技なり



相手の段が低いうちは、比較的単純に技を決めることができるが、段が上がってくると少し作戦を立てて戦った方がいいかもしれない。

テクニックとしては、相手の後ろにまわった場合には、そのままだとうしろげりなどの技しかできないが、その場でレバーを上に入れてジャンプして、もう一つのレバーを左右どちらかに入れると、自分が反転して有利に戦うことができる。

まあとにかくこのゲームは、八段ぐらいになるとめったやたらと難しくなる。その上へ行くには実力プラス運もなくては無理ないだろう

キミも運を味方につけて名人を目指せ!!

PART 2

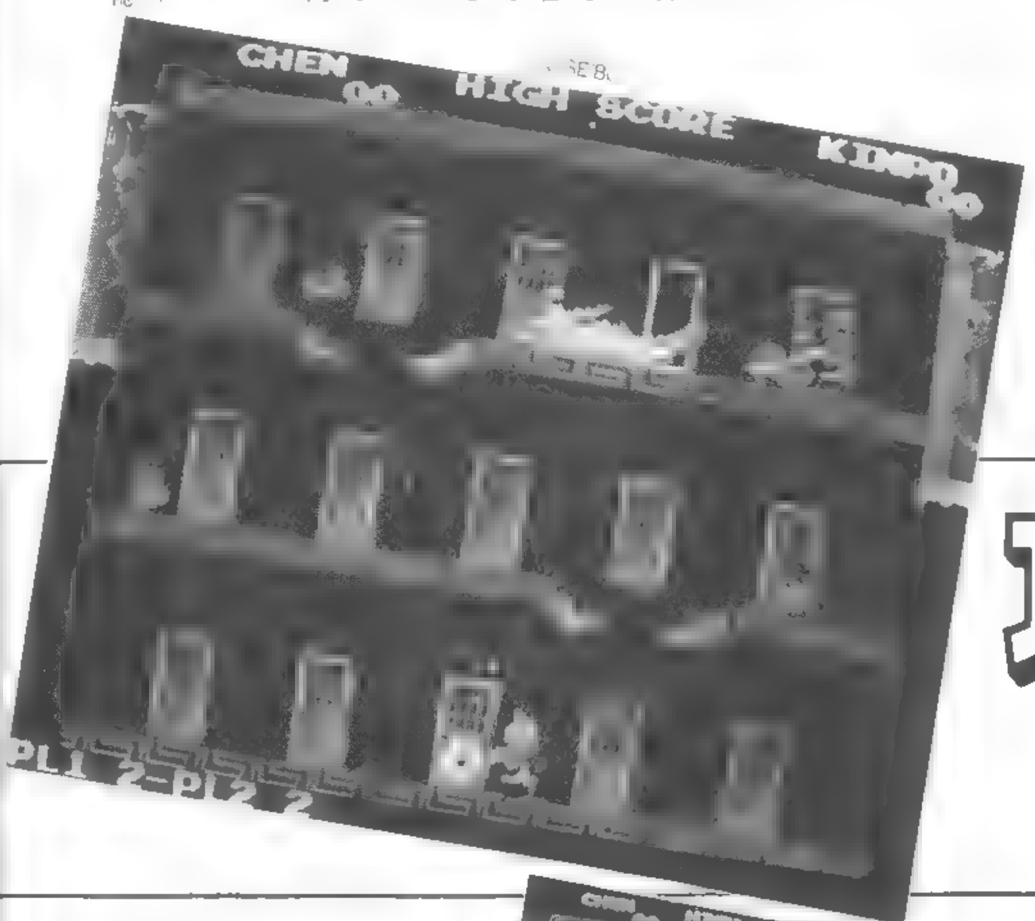
すべてを教えよう



功夫大君

クンフータイクン

（セイブ電子）



中国三千年の歴史と華々しいチャルメラのテーマに乗って、コミカルカンフーゲーム「功夫大君」か登場！

このゲームは一人でも二人でも同時に遊ぶことができるが、二人でプレイするとより楽しくなるので、友達がいる場合には共同でプレイしてみよう。

他に変わったところでは、音声認識用のマイクが付いていたりと、なかなかユニークでおもしろいゲームなのだが、まだ台数か少ないので知らない読者もいるのでは、ということで少しくわしくゲームの説明を。

功夫大君は全部で十二面のステージから構成されていて、それを大きく分けると、龍神城内の面と天空の面の二つになる。

☆龍神城内の巻

ずらりとなっんた十五個のトアーのトアの中には宝物か隠



本の細長いもの、これが世界初の操作装置「クンフーマイク」だ。このマイクに息を吹きかけると、すぐに穴の下に金斗雲が飛んでくるので、こいつに乗って上の段へ行くというわけだ。

ドアを開けていくと、たまにコインがあらわれる このコインが出たら大急ぎでもう一つのコインを出そう。コインが二つ出た時点からボ ナスタイムが始まりとなる

ボーナスタイムになると、チェンとキンポーは無敵になり、処科を体当りでけちらすことができる。処科の点もスペシャルサービスでどんどん大きくなるので高得点をあげるチャンス。

ただし二人で同時にプレイしているときには、チェンが一つコインを出したら、もう一つはキンポーがというように一人が一つずつ出さないとボーナスタイムにならないので、二人のチームワークが大事になってくる。ボーナスタイムのチャンスは一面に二回あるのでぜひ狙おう。

こうしてゲームが進行していくと、横の柱の龍が点滅を始める、点滅が赤くはげしくなると処科達はばんざいを始め、やがて龍神があらわれる。

こいつはなかなか手強く、頭に剣を投げなければ倒すことができない。このときにはジャンプしてタイミング良く剣を投げること、やっつけるまで龍神はしつこくどこまでも迫ってくる。

☆天空の巻

さてこの面では、いきなり遊び方が一変する。広大な天空をバックにチェンとキンポーの変身した天馬が飛びかうという、ファンタスティックな画面とうらはらにゲームはさらに激しくなる。

倒すのは、雲の合い間から顔を出す巨大な龍。この龍の唯一の弱点は尻尾てそれ以外の場所に攻撃をしかけても、なんの効果もない。

天馬のあやつり方は、レバーで左右へ、上へのぼるときにはボタンをひたすら叩き、止まるときにはボタンを押したままにして、下に降りるときにはボタンをはなすと自然落下というようになっている。

飛来する金の卵をとると、馬の色か金色に変わり攻撃準備OKとなる。そこでマイクを吹くとエネルギー弾が発射される。龍の爪の攻撃や追いかけてくる火の玉をかわしながら、龍の尻尾を狙い射て！

尻尾をやっつけると、龍はバタバタとのたうちまわり消えてしまう。しかし安心するのはま

EXCITING VIDEO GAMES

[illegible]ナーを[illegible]の前まで行かせこノックボタンを押すとドアが開いて宝物が現われる。

ところが、喜ぶのはまた早い。そこでみつけた宝と同じものをもう一つみつけないと、得点にはならない。つまりトランプの神経衰弱の要領というわけ。

さらに注意しなくてはならないのは、中には火の吹き出るドアがあるということ。この火に焼かれたら一巻の終わりとなってしまうので、開けたドアの前では立ち止まらないようにした方がいいだろう。

宝物を全部出すと、どこかのドアの上に金の卵が現われるので、このドアを開くと次のステージに進むことができるが、ここですぐに次のステージに進まないで、龍神を待って戦うこともできる。

龍神を倒す自信かなければ、すぐにドアを開けてもいいが、ここで龍神を倒しておいた方がなにかと良いことがある。

宝探しを邪魔するのが、龍神の手先「処科」だ、この処科は見た目には弱そうだが、性格が陰険でチェンとキンポーにせまってくる。

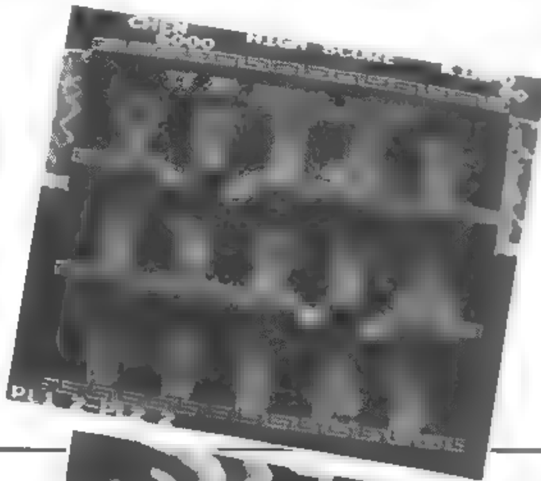
ぶつかったらアウトだし、面によって剣を投げてきたり、爆弾を投げてきたりもする。六面以降ではジャンプキックをしても石像に変身してしまい、この石像にあたるとチェンとキンポーは垂直にしかジャンプできなくなってしまう。

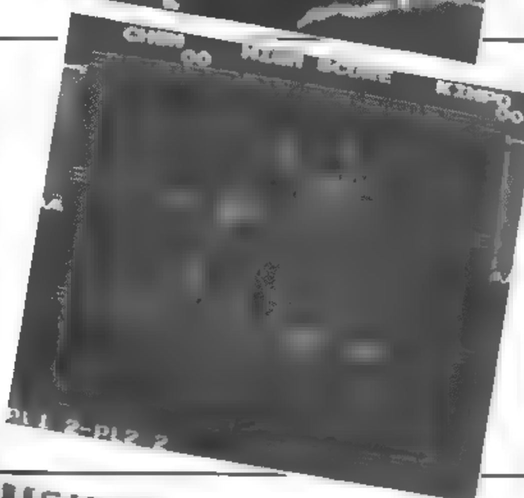
処科をやっつけるには、五面まではジャンプキックで踏みつぶすか、開けたドアにぶつけるか、ドアから出た火で焼いてしまおう。

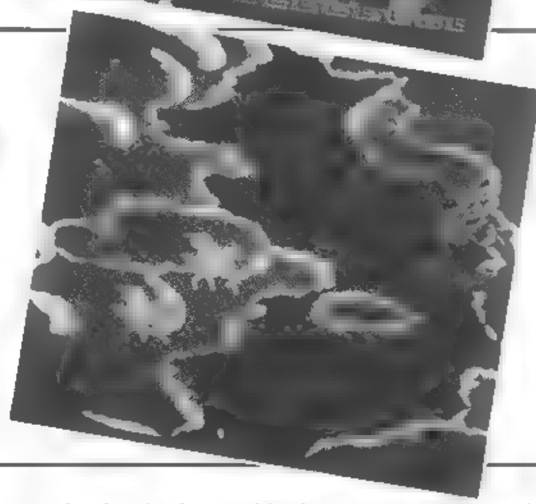
さて、それぞれの段には穴が一個ずつ開いているので、当然ここにくればチェンとキンポーは下の段に落ちてしまう。

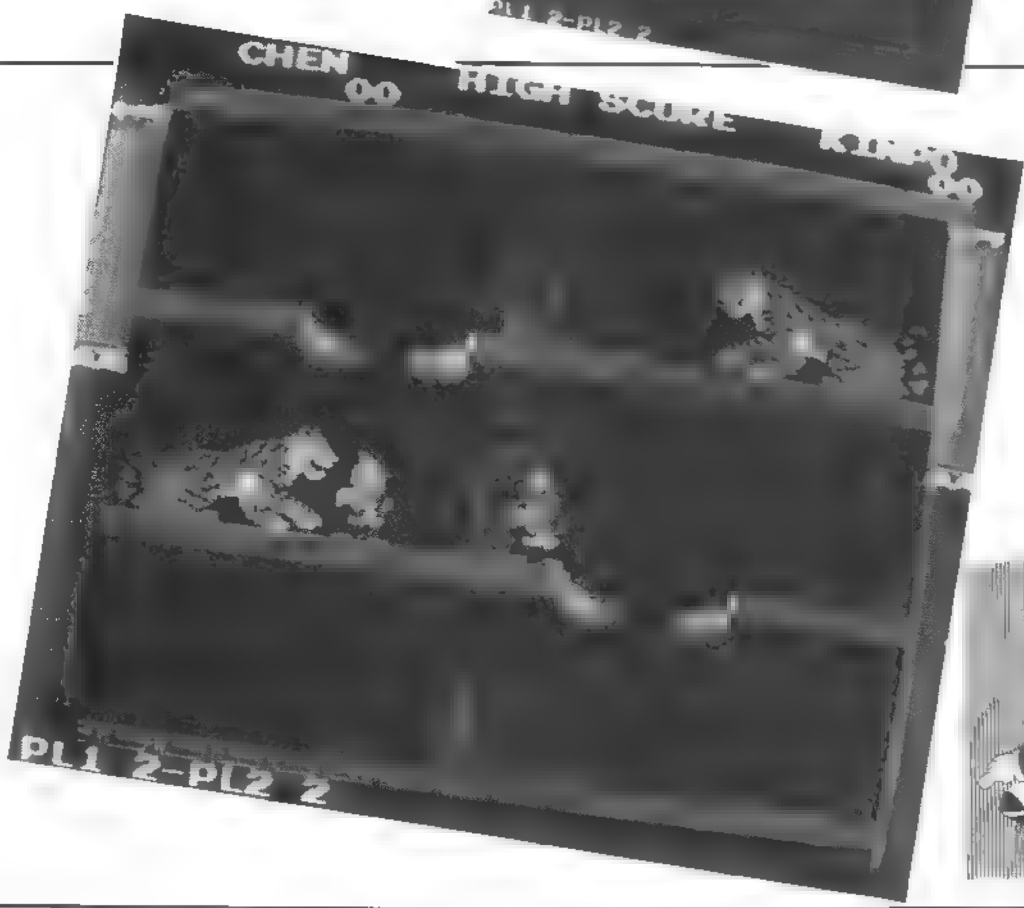
ところが画面のどこを見ても、上の段に登れそうなハシゴなどは見あたらない。そこで登場するのが操作盤につき出ている二





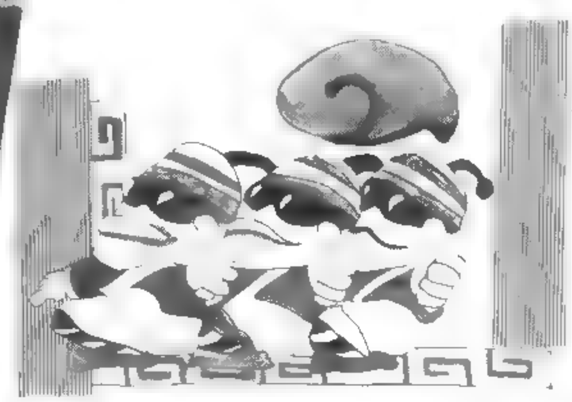






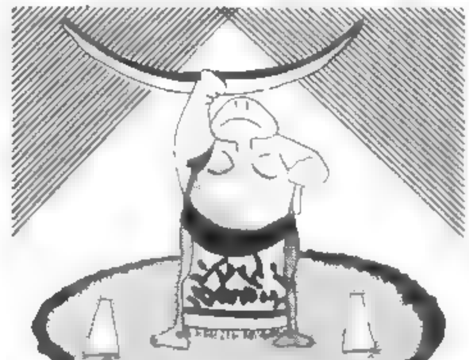
だ早く、鳥の大群が天馬におそいかかってくる。この鳥をやっつける方法はなく、ひたすらよけまくろう やがて黄金色に輝く天空城が見えてくる。ここまで来たらもう一息。そして城の中へはいると次のステージへと続いていく……

ゲームはまだまだ続きがあるし、チェンやキンポーの数を増やしたり、スペシャルスコアをとる方法もいくつかあるが、あとはキミ達自身で調べてみて欲しい 一度やったらくせになる



このケーム、せひ一度はチャレンジを!

PART 3



出世大相撲

（新日本企画）

秘中の秘、開発ウラ話

一番苦労したのは、力士一人一人の個性をどういうふうに出していくかということにあった。これは力士のしこ名と顔にも関連してくるので、大変に重要な要素になっていた。

そしてゲーム全体をただの相撲という格闘技ゲームにするのではなく、ギャグをとり入れて力士の出世をテーマにしたゲームにしたかったそうだ。

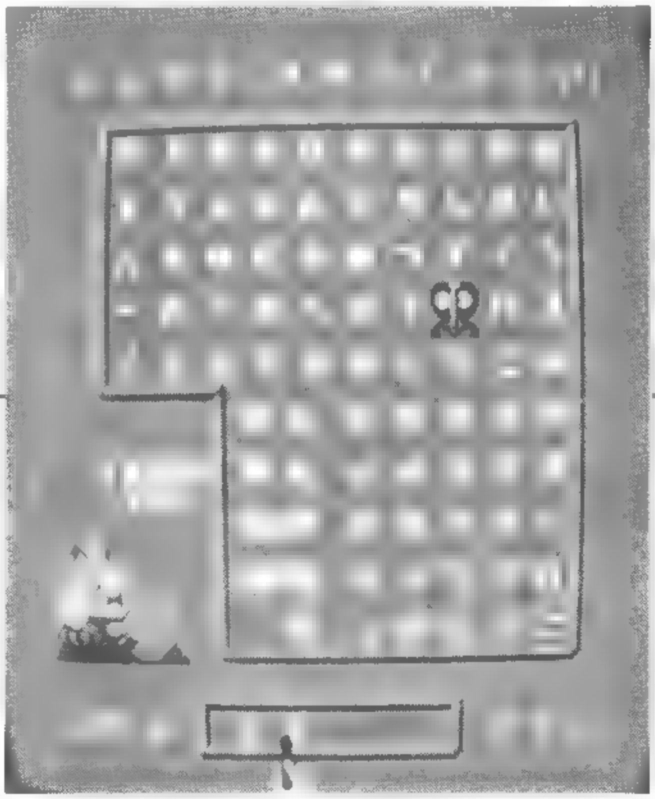
最初の考えでは、場所のあいまにいろいろな遊びのシーンがはいっていたり、まげを切って引退というようなところまであったのだが、いろいろな理由で削られてしまった。

これらのギャグやストーリーは、のたり松太郎という漫画を参考にしているようだ。

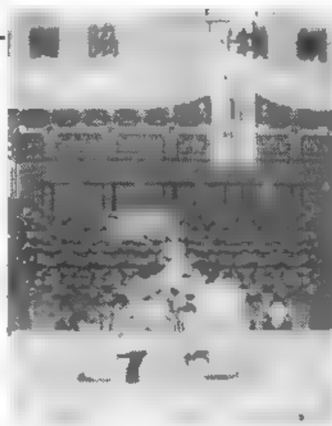
他に難しかった点は、力士達の動きをどの程度までリアルに再現できるかというところが問題になり、実際に国技館に相撲を見にいって研究したりもしたという。

その成果がでて、グラフィックは細かいところまで、よく再現されていて各力士がすり足で動くし、前進後退のグラフィックも違うものを使っているので……

©TECHNOS Japan



相撲で出世する方法





まず一番の方法は、何はなくとも気合をためることである。これがなくては、ゲームが進んでいって上位陣とあたりだしたときには、なかなか勝つことができないので、前半の弱い相手と当るときにはむだに使わないで、大事にとっておくようにしよう。

この気合を増やすには、つっはり合いをして三回命中すると一つ気合が増える。もう一つは幸抱のサインが出たときに幸抱しきるとまた一つ増える。

このことから弱い力士とやるときでも、あっさり勝ってしまうのではなく、つっぱりを何回かやったり、幸抱しながら一つでも多く気合を増やしておくことが、あとあとになってノフスになってくるのである。

他に大事なのが立ち合いで、これはもうタイミングが全てだから、悪くとも5～0の間で立たないと不利な体制になってしまう。

テクニックでは、いなしとはたきこみを覚えるとかなり有利に闘うことができる。うまくなれば相手を怒らせておもいきりつっこんで来たところを、はたきこむことができるようになり簡単に勝つことも可能だ。

そしてあまり突進してこないで逃げがうまい力士に対しては、ある程度までつっぱったら、まわしを取って闘うようにしたほうがやりやすいだろう。





[illegible]るところなんかもかなりこってつくってある。

実際に相撲を見に行って感じたのは、立ち合いが非常に重要な要素であるということで、勝負の70～80％は立ち合いで決まってしまっているといっても過言ではない。そこで、このゲームでも立ち合いをかなり重視していて、いいタイミングで立てばかなり有利にゲームを進めることができるようにしてある。

ゲームのサウンドは、純和風でやっていて、ネームを入れるときの太鼓なんかも本物と同じだし、力士の声はスタッフが声をからしてつぶれた声にして録音したもので、なかなか大変な作業だったそうだ。

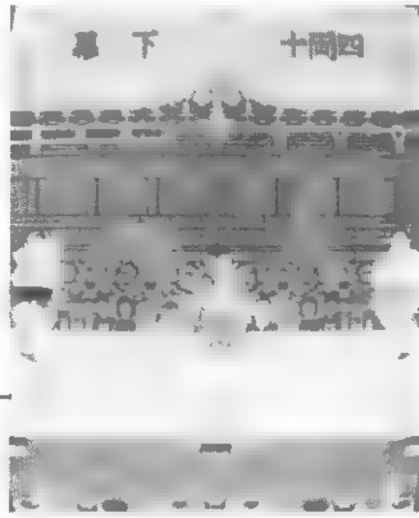
制作スタッフは、ショ，クか好きらしく、このゲームでもいろいろなところでギャグがでてくる。例えば横綱になって全勝優勝すると、ヒノクノロレスてでてきた悪役が下を通ったり、うっちゃりをやると、土俵下にいる審判にぶつかって、審判がつぶれてしまう。なおこの審判にはモデルがいるそうだ。

そして決定版は、しこ名を入れるときに×××と入れると、太鼓を叩くのか激しくなってきて、それでもそのままにしておくと、太鼓を叩いているおしさんか〝まじめにやれ〟と言ってしこ名もすけべ，になってしまう。

スタッフとしては、このゲームではやろうと思っていたことはほとんど取り入れられたので、……

……フロレス、相撲と続いた格闘技路線もここで休みという感じとか。次は少し毛色の変わった〝こういうものがゲームになるのか〟というようなものを作りたいと言っていた。



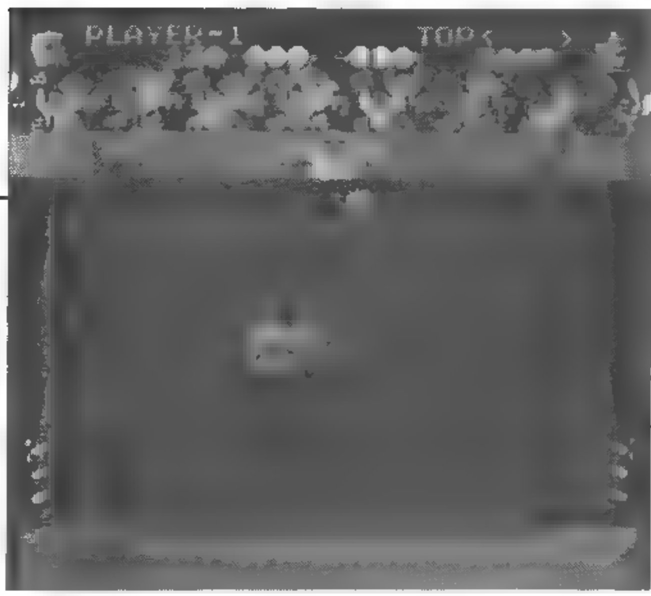




アッポー
（セガ）

PART 4

とにかく大変！開発裏ばなし



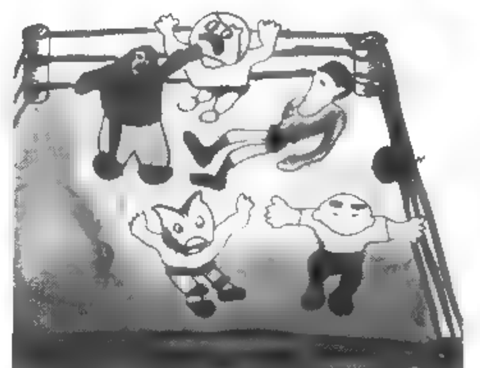
このゲームを製作するうえで一番考えたのは、あのビッグプロレスリングとの違いをいかに出すかということだった。ビッグプロレスリングが発表された時点では、もうすでに開発にはいっていたが、どうしても二番……

……目に出すということになると、二番煎じに見られてしまいゲームをプレイする前から〝なんだ〟と思われてしまう。

そこで、まずレスラーを増やそうということになり、実在する人気レスラーを選んでいったら八人にもなってしまったという。

次にはその八人にそれぞれ個性を持たせるというのが、大変な作業だった。各レスラーには特意技というのかあり、その技は一人のレスラーしか使用できないので、プログラムもそれぞれのレスラーに対して一本ずつ作らなければならなかったことが、わりと大変だったらしい。

開発時から、ボタンを三つ使用するというのは考えられていたようだ。それによって複雑な技が使えるようになるので、最初はこれにレバーも加えてもっと複雑にしたかったが、あまり

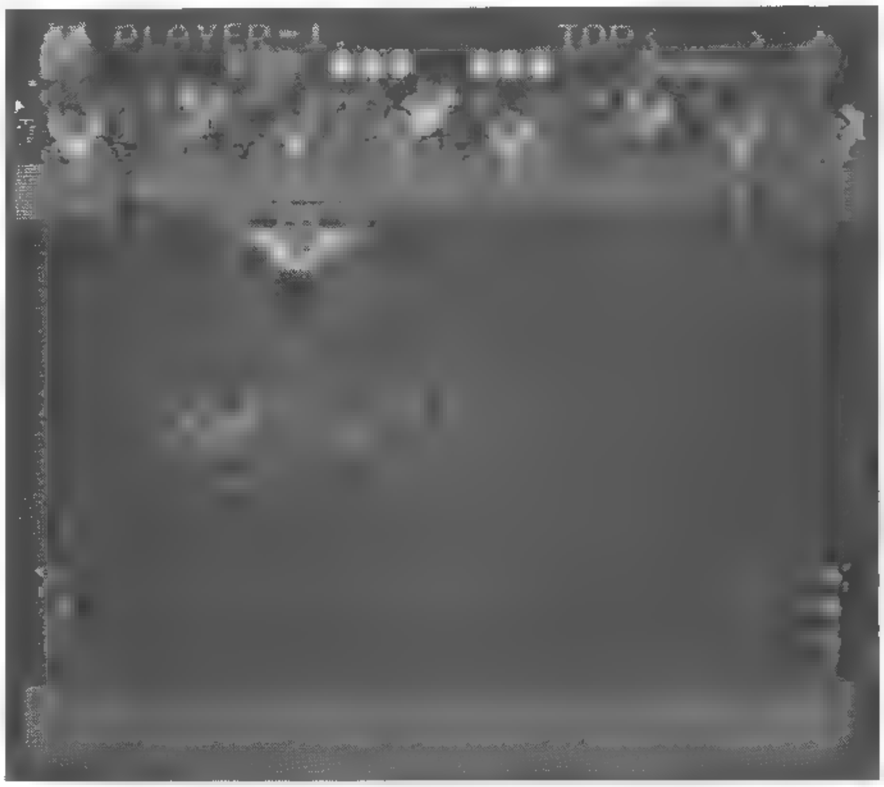


個性的な各レスラーの紹介

難しくしてしまったら、プレイヤーが使いこなせなくなってしまうのではないか、という考えから、レバーはレスラーの動きだけをコントロールするようにしたということだ。

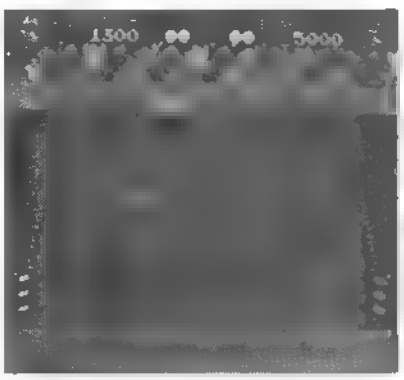
そしてゲームは、ただ格闘技だから闘うだけというのではなく、少しギャク的な要素をとり入れてショーアップをしてある（レスラー登場のところなど）、サウンドもコミカルな感じに仕上げている。

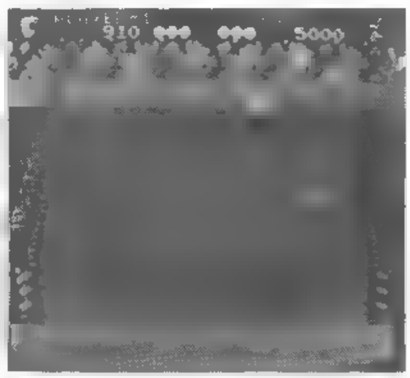
他にこのゲームて見てほしいのは、自分が不利な体制になったときでも、反撃ができるという点だ。今までのゲームには、この要素はなかったところなので、そこを楽しんでほしいとのことた。

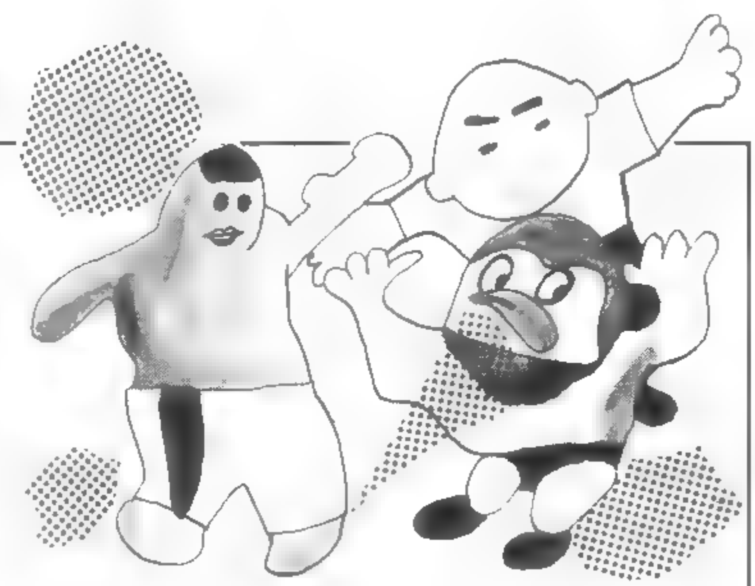


一番人気のあると思われるTIGERから説明する TIGERは技は豊富だかやや体重が軽いので、技のききめは少し落

PART 4







しなくてはならない。

あとBUCHIEは、ドロップキックができないので離れると不利だから、相手とくっつきながら戦うようにすること。

次は世界の巨人G-ANTS、これも技は少ないか、体力かすばぬけているので、同じ技をかけても威力がちがうし、やられにくいというのが利点だ。G-ANTSの得意技は、ボディアタック（体当り）とネックハンギングである ボディアタックの方は相手をロープに飛ばして体当りするだけだが、ネックハンギングは首をしめながら空中に持ち上げるという反則技なので、大変に威力がある。

これもハンチボタンを押している間は技か続行されるので、五秒以内にはなさないと反則負けになってしまう

HANSONとHOGENは、一人とも似かよっていて、技、体力も同じぐらいだし、得意技もウエスタンラリアートとアックスボンバーというようにほとんど同じような技なので、とちらを選んでもあまり変化はないだろう。

最期のUMAは、これといって得意な技というのはないが、場外乱闘になったときには、竹刀をとって竹刀突きができるので、このときにかなりのタメージを与えて自分はリング内にもとるという作戦もある

世紀の決戦でのHOW TO WIN

必勝法というのは、各レスラによって変わってくるか、普通試合が始まってすぐのころは、キックやパンチなどの小技でダメージを奪うことだ。そして次にドロップキックを連続してみまい、タメージスターが赤くなってもすぐに攻撃をやめてフォールしないで、完全にグロッキーになるまで攻撃を続ける。そしてこの時に得意技の大技をかけてみるのもいい。

コンヒュータ側は、最初の本目をとられるまでは、場外乱

イフタックとこ、ンクサハト。フライングボディアタックはロープ上段から体当りするのだか、これはよけられると自爆してしまうのでやるまでに相手にかなりのダメージを与えておく必要がある。ローリングサバットの方は、タイミングか難かしく余り敵と離れていると、ドロップキックになってしまうし、近すぎると普通のキックだけになってしまう。しかしうまく決まるとかなりの威力があるので、狙ってみよう。

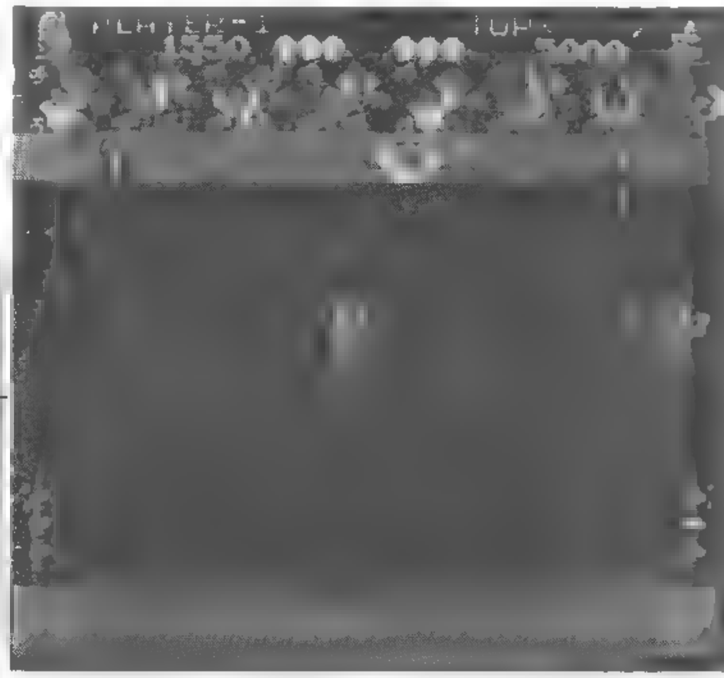
次はINOKEだ。INOKEも技は豊富なので多彩な攻撃かできる 得意技はエンズイ切りたか、これもさっきのTIGERのローリングサバットと同して、ドロップキックと普通のキックの中間くらいのところでキックボタンを押すと決まる

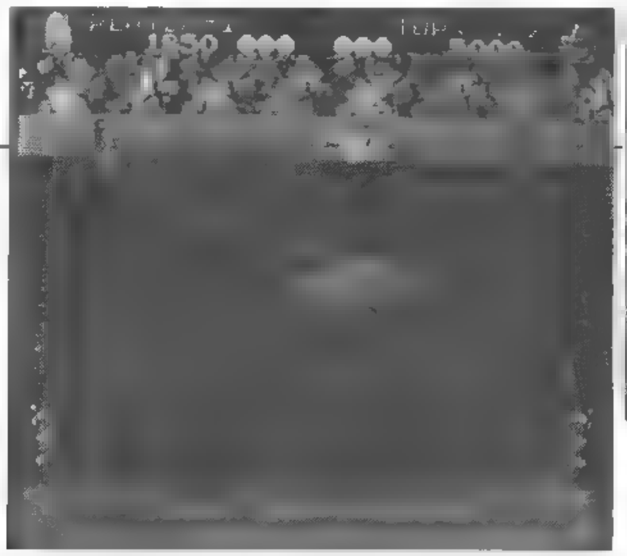
発決まったら一発・発と連続て攻撃してみよう

次は日本のエースBABU。BABUは十六文と三十二文キックが決め手だ。十六文キックは普通のキックと変わらないが、他のレスラーより遠い位置でキックしないとひざげりになってしまう。もっとも強烈なのは三十二文キックだが、これは他のレスラーのドロップキックとはちょっと違っていて、ただ遠いところからキックするのではなく、相手をロープに飛ばしてはね返ったところを、キックしなくてはならない 敵をロープに飛ばすには、ある程度相手をグロッキーにさせておいて、立ち上からせてから、パンチボタンを押すと飛んでいく

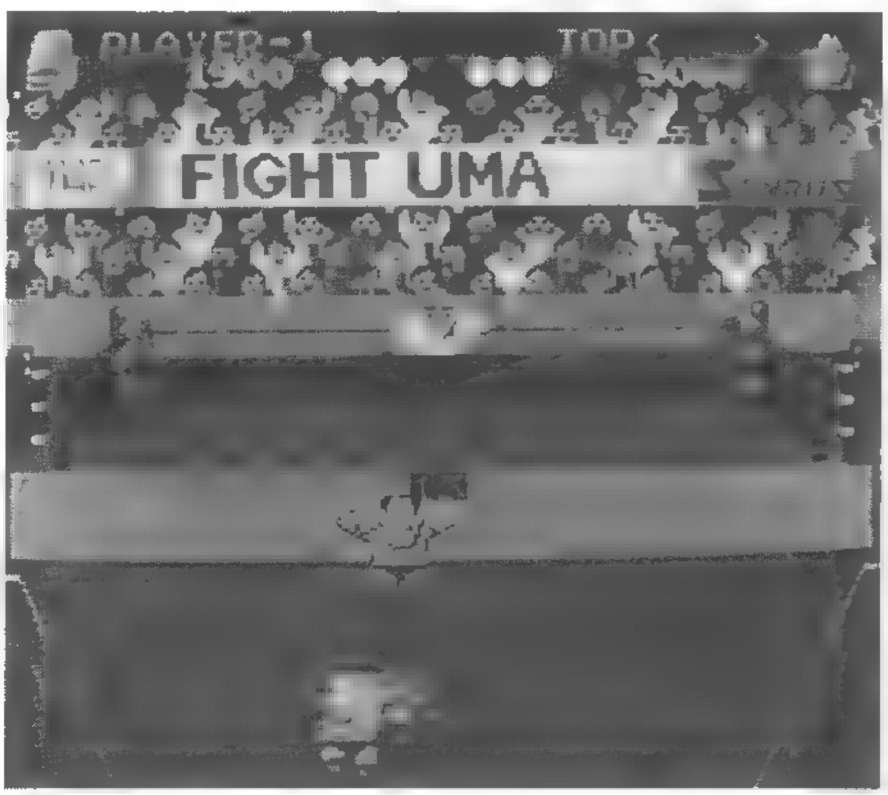
次は悪役BUCHIE トロップキックなどの軽技は出来ないか、独自の技(?)の、地獄突き、ノフォーク突き、かみつきなどかある この中てはかみつきが一番ききめかありかなりのダメージを与えることができる

やり方は、まずホールドボタンを押してから、パンチボタンを押し続けるとその間中かみついている かみつきは反則なので五秒以内にはなさないと、反則負けになってしまうから注意





C SEGA



時にもすくのってくるか、一本とられていると、すぐにリング内に戻ってしまうので、両者リングアウトというのはあまり狙わない方がいいだろう。

相手別では、BABU、BUCHIE、GIANTSを相手にするときは、向こうはドロップキックができないので、こっちは少しはなれた位置から、ドロップキックで、ダメージを与えていこう

GIANTSは体力がとびぬけているので、簡単にダウンさせることができない。間をおかずにどんどんと攻撃していかないと時間切れになってしまうから注意する

ダメ押しの決め技としては、フライングニードロップがある。これは使用できない選手(体重の重いBABU、BUCHIE、GIANTS)もいるが、他の選手ではかなり有効である。やり方はコーナーポストの上に上ってその上からキックをする。このとき相手はリング上に倒れた状態てなければ、自分か自爆してしまうので、この技を使うときは相手に充分なダメージを与えておかなければならない。

自分が不利な体勢になっても、レバーを入れてとれかのボタンを押し続けていると、反撃することかできるので、あきらめないように最後までガンバロウ!

NEW VIDEO GAMES

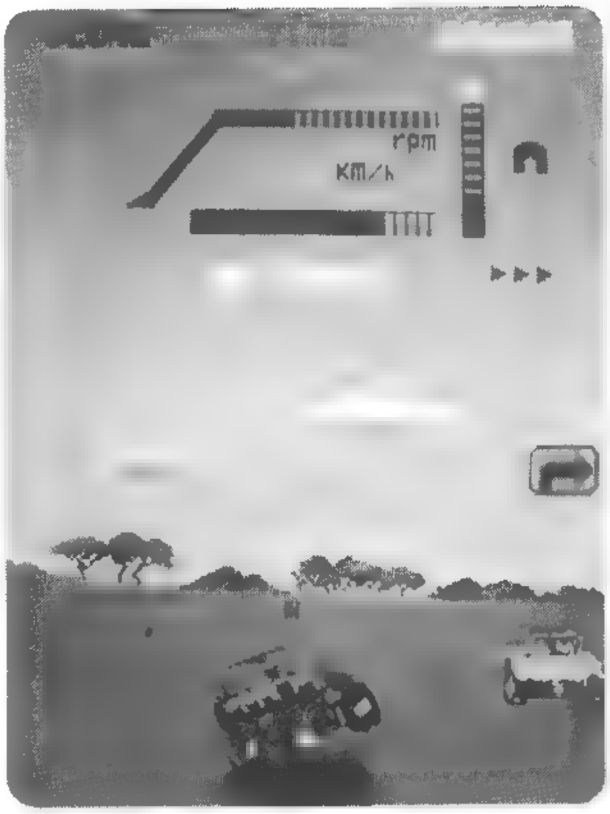
今月もよりすぐりのゲームを6本どうぞ！

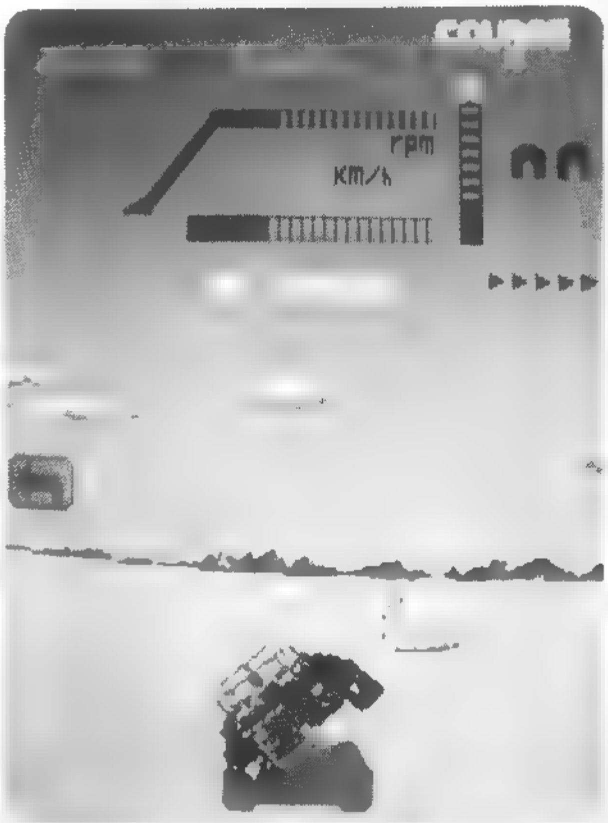
◆数は少くないけど内容は濃いものばかり、キミはどれからやるかな!?◇



☆バギーチャレンジ(タイトー)バギーカーで、四つのコースを駆けぬけろ！

キミはバギーカーのドライバーになり、荒地、草原、都市、……アイスバーンの四つのコースを走破しなくてはならない。……ゆくてには、障害物がたくさんあるが、それを乗り越えゴール……を目指せ！



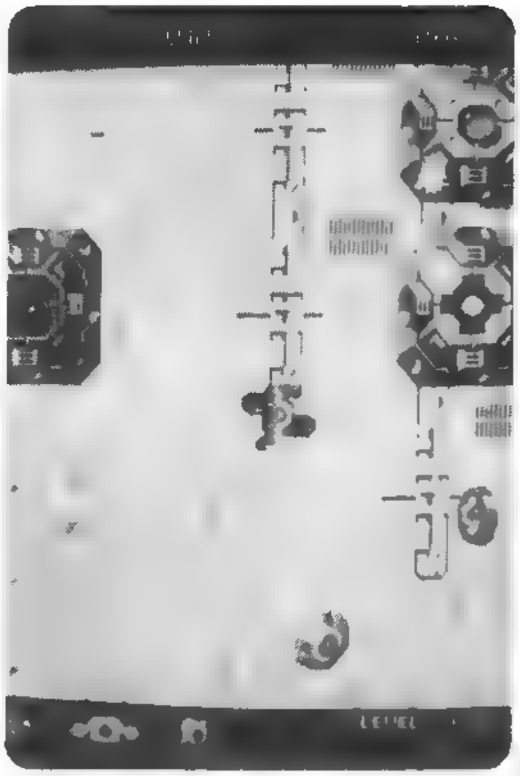


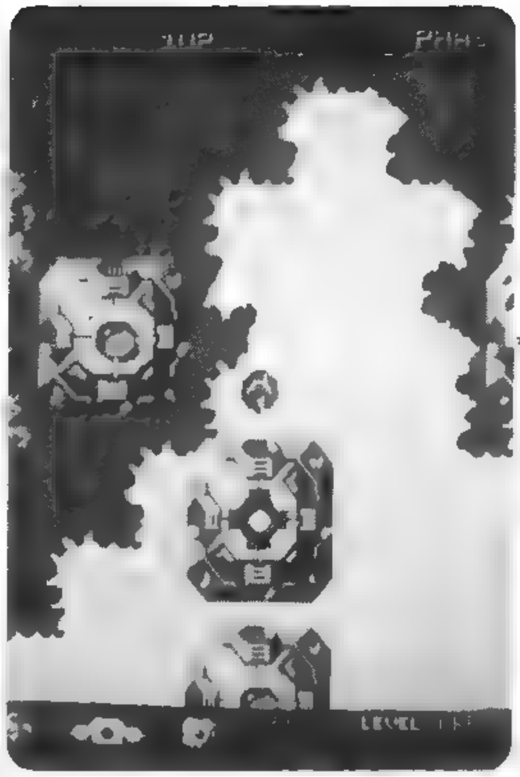
© TAITO

●コインを投入して、スタートキーを廻すと、画面に大きくGOの文字か出て第一コースの荒地か見えてくる

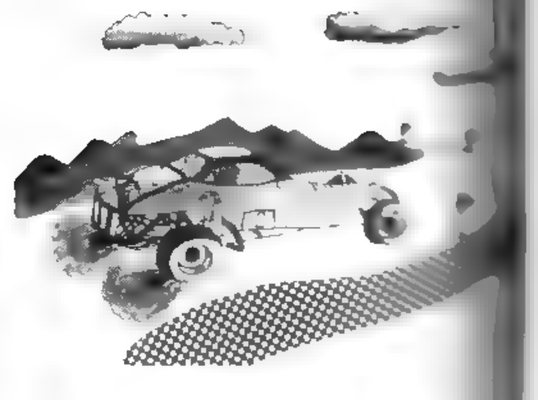
車を発進するには、まずLOシフトて加速して85km/hまで持っていき、次にHIシフトにして190km/hまて加速することかできる　このときにHIからLOにシフトダウンすると、エンジンフレーキかかかって車は急激に減速する

画面上部には、スコア、タイム、コースの他にタコメーター、スピードメーター、ゴールまでの距離、残りのポイントゲート





© TAITO



数・タなどの数々のデータが表示されている。

画面の中では、プレイヤーのバギーはたえず画面中央下に位置している。ゴールは直接見えてはいないが、画面中央に光が輝いているのでそれを目標にして進んでいこう。光を見失うと今度は矢印でゴールの方向を示してくれるので、道に迷ってしまうということはない。

出てくる障害物には、岩やバリケード・ドラム缶・川・給水塔・他車などのほかに、うねりと呼ばれるものがある。他の障害物に激突すると車は爆発してしまい、燃料も30ℓ減ってしまうが、うねりは乗り上げるとそのときのスピードに応じたジャンプをして得点になる。

川のところでは橋を通らなくてはならないが、川の前にうねりがある場合には、それを利用して川を飛び越えることも出来る。うまく着地すると五千五百点のボーナスポイントがはいる。障害物をよけるさいに、急にハンドルを切るとスリップしてしまう。その状態が続くとスピンしてしまうので、逆ハンドルを切って車をたて直すようにしよう。

このゲームで重要なことは、燃料の残りをたえず確認しながら進むということだ。ジャンプ回数を減らして、ポイントゲートとゴールゲートを通過すると燃料が補給されるので、ゲートは必ず通るようにしよう。

さあキミもゴールを目指して突っ走れ!!

☆メタルソルジャー アイザック（タイトー）

鋼鉄の戦士を操作して敵の基地を破壊しろ!

今はやりの戦闘ロボットアニメが、ビデオゲームになって登場! キミは巨大ロボットに乗りこんで敵と戦わなければならない。未知の惑星を舞台に今メカニックウォーズが始まる。

●

キミが乗り込む戦闘ロボットの名はアイザック。キミはこのアイザックを操作して、レッドベースを全て破壊しなくてはならない。

アイザックは、8方向に自由に動くことができるがスピードはやや鈍い。装備されている武器は二つあって、地上の敵（レッド・ベース、ブルー・ベース、戦車）を破壊するには、右のボタンを押してシャトルパンチを発射する。このシャトルパンチはボタンを押している間はずっと飛行しているか、ボタンを離すか、画面の端まで飛んでいくと自動的に戻って来る。

空中の敵の場合は、左のボタンを押してウインド・ブラスターで破壊する。

アイザックはUFOの攻撃には十発まで耐えられるようになっているが、七発目が当るとアイザックのボディが過熱して赤く点滅し始めるので、注意しよう。

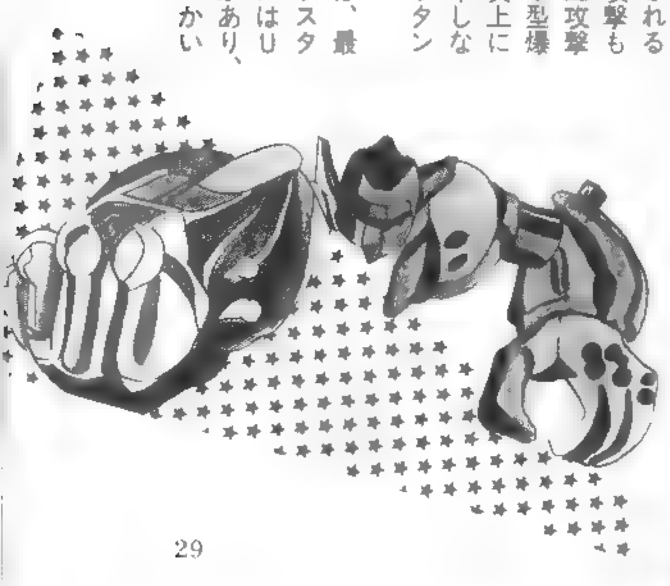
アイザックは地上からの攻撃には弱く、一発で破壊されてしまうが、ボディがやられても頭の部分だけでも、アイザックファイターとして戦闘を続けることができる。

アイザックファイターは空中を飛行するので、ゲームは急にスピード感を増して再開される。アイザックファイターの攻撃も二種類あって、一つは地上攻撃用のマグナボンバー（直下型爆弾）で、この爆弾は敵の真上に来た時に落とさないと命中しないので、タイミングよくボタンを押すようにしよう。

空中を飛んでくる敵には、最初と同じでウインド・ブラスターで破壊する。空中の敵にはUFOの他に誘導ミサイルがあり、このミサイルがかなりやっかいだ。撃ち落とすまでは執拗に追っかけてくるので、急な方向転回などでさけよう。

アイザックファイターの状態でも、各面に数個のアーマードック（格納庫）が隠れているので、それを探し当てて、マグナボンバーで破壊しよう。すると、中からボディが出て来て、再び合体しアイザックとなって地上を動きまわることができる。

キミは十六面を征服し、画面にギブアップの文字を出すことができるかな!?



☆ハローゲートボール(データイースト)

一人でも二人でも楽しめる、VS方式ゲートボールゲーム!



デコのスポーツゲームに異色作といえる、ゲートボールゲームが登場。ゲートボールというと年寄りがやるものだと思っているキミは甘い。これは頭を使わなくては勝てない頭脳ゲームなのだ。キミはおじいさんチームに勝てるかな!?

●

ゲートボールというと、名前は聞いたことがあるけどやり方はどうも、という人が多いと思うので、少しゲートボールについて説明すると——。

試合は2チームの対戦で行なわれ、各人が一個ずつのボールを持って、そこに配置してあるゲートを順番に通して、最後にゴールへぶつけるというもの。ちょっと見はゴルフとイギリスのクリケットを混ぜたようなスポーツである

次にこのゲームのやり方たか、やはり三人対三人のチームで対戦する形式で、一人ずつ交互にプレーしていく。

まず一番目はプレーヤーの番なので、レバーで打撃方向を決め、パワーメーターを見てタイミング良く赤ボタンを押すと、ボールが転がっていき第一ゲートを通過すると、再び打つことかできる

この第一ゲートは、一発で通過させないと、スタートからやり直しになってしまうので慎重に狙って打とう。

こうして次はCPUがプレーするというように交互に打ち合い、ホールか全部フィールドにでると、ゲームは急に白熱してくる

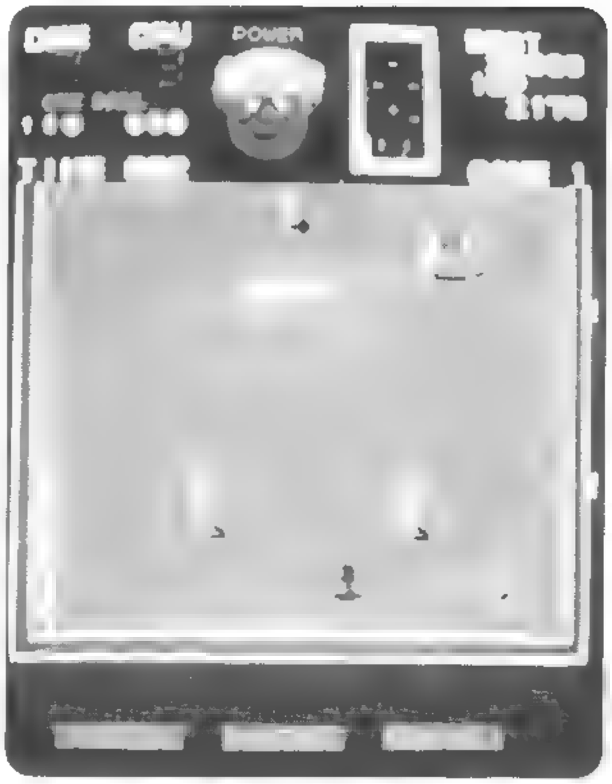
なぜかというと、このゲートボールというスポーツは、自分のボールをゲートに通過させるのも目的だが、相手のボールをゲート通過させないことも、一つの戦い方になっている。つまり他人の邪魔をすることか許されているというシビアなゲームなのである

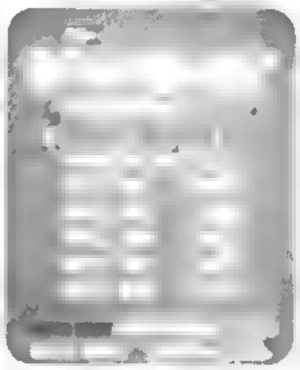
このゲームのテクニックとしては、スパーク打撃を使うことだ。スパーク打撃というのは自分のボールか他のボールにタッチすると行なうことができる。当てられたボールは当てたボールにくっつけられて、好きな方向に飛ばすことができるので、それか味方のボールならゲート通過をねらい、敵のボールだったらアウトラインを越させてしまおう。

ボールがアウトラインを越えてしまうと、アウトとなってそのボールのプレイヤーは1回休みになってしまう。もし同時に自分のボールが三コアウトになってしまったらゲームオーバになるので、常に一コは安全なところにおいておくようにしよう。

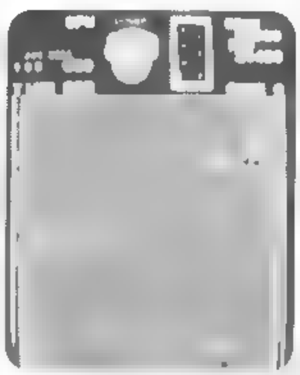
こうしてゲームを続けていくと、どんどんゲートの位置も難しくなり、CPUの方もうまくなって難易度か上かっていく

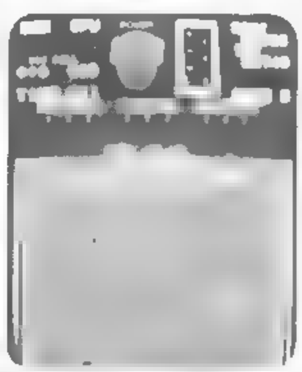
なおこのゲームは、二人てやるとチーム対抗戦となるので、より一層熱くフレイかてきるたろう。





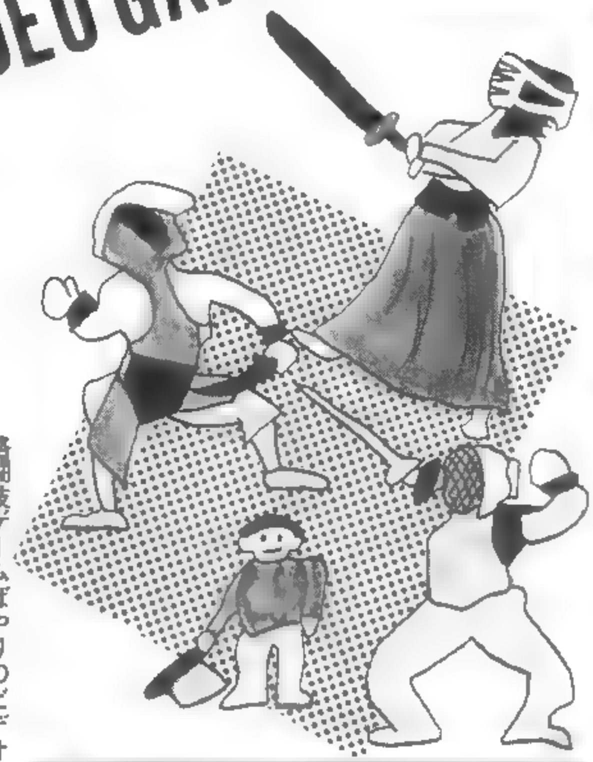




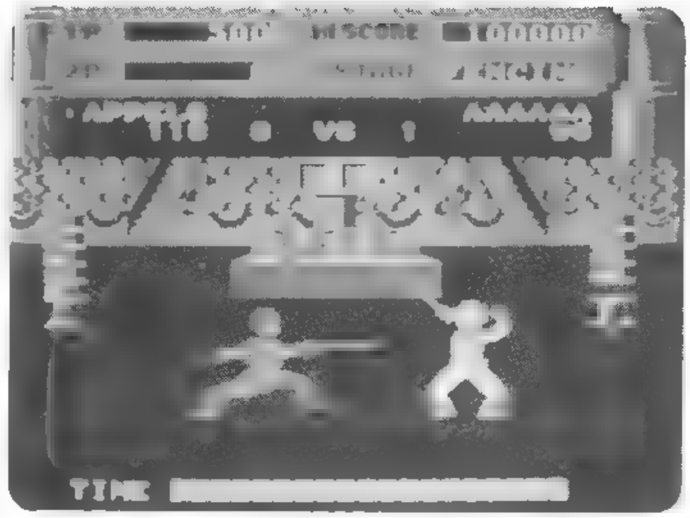


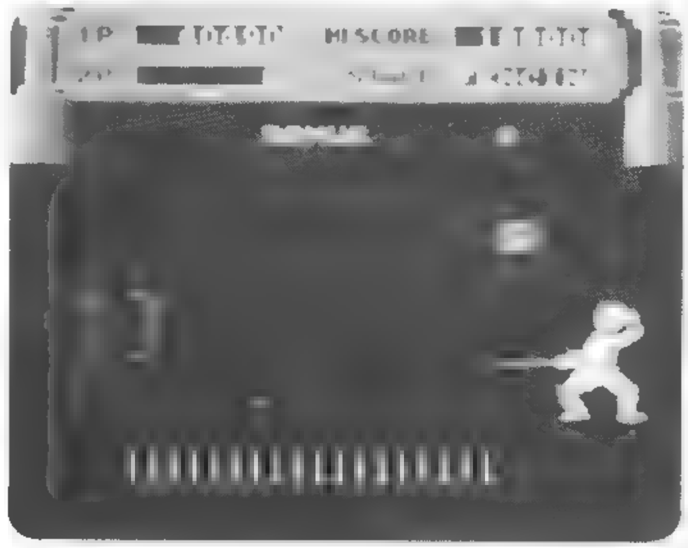
©[illegible]

NEW VIDEO GAMES

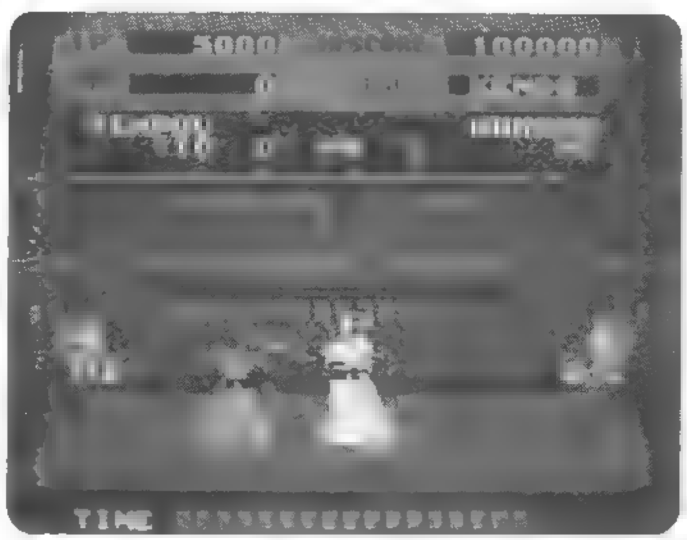


格闘技ゲームばやりのビデオゲーム界に、また新しいジャンルが登場。フェンシング、剣道、ローマ剣士の戦いとゲームは続いていく。









(TA T

☆グレートスウォーズマン（タイトー）

フェンシングから真剣勝負まで、キミは何人を勝ち抜けるか!?

● キミが戦う最初のステージはフェンシングだ。このステージでは一試合で五ポイントを先取した方が勝ちになる。そして四人と試合をすることが義務づけられている。

プレイヤーの操作方法は、二方向レバーで前進と後退をして、三つのボタンで上段、中段、下段への攻撃を行なうことができる。

画面下にはタイムが表示されていて、この時間内にポイントをとらないと両者一ポイントずつ失ってしまう。

フェンシングでは、比較的中段にサーベルを構えた方が守りも攻撃もやりやすい。しかし敵もこちらの位置に合わせてくるので、三つのボタンをうまく操作しながら、いろいろな角度から攻撃しよう。

有効な攻撃方法としては、相手が突いてきたら、少しさがって、相手の体が伸びきったところでこちらが突くようにする。このときに相手がまだ伸び切っていないのに、自分から前に移動してしまうとやられてしまうので注意すること

最初の一人目くらいまではわりと勝てるが、三人目四人目になると、敵の動きが速くかなり苦労させられる

最後のポイントが相討ちになって、五対五の同点になってしまった場合、得点の高い方が勝ちとなるので、試合中は少しでも得点をリードさせておくことが必要だろう

こうして一ステージクリアするとボーナスゲームが始まる。ボーナスゲームは敵の射ってくる矢を、持っているサーベルや竹刀などでよけるというもので、よけた矢の数が得点になる。

次の剣道は、プレイ方法はほとんど変わらないが、敵の剣士の動きが鋭くなかなか一本奪うことができない。ここでは五人倒さなくてはならないのでかなり難しさを感じる。

これが終わるとまたボーナスステージがあり、最後のローマ剣士の戦いでは真剣勝負となっているので、一発で勝負が決まってしまうから精神を集中してプレイしよう

キミは天才剣士になれるか、それとも武運つたなくやぶれてしまうか!?

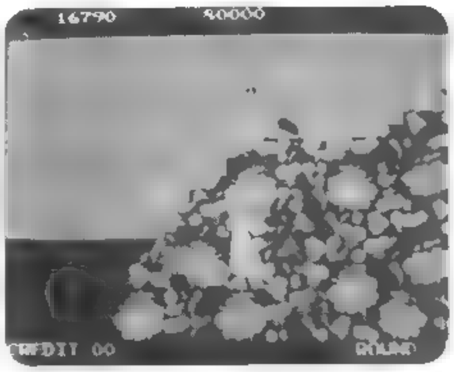
NEW VIDEO GAMES

☆パックランド

(ナムコ)ファンタジーアニメーションゲームでパックマンの国へ行こう!



あのパックマンが、アニメーションゲームになって登場。主人公はもちろんパックマンだが、目と口だけではなく手足のはえた擬人化されたもので、それが動くのだからパックマンファンには見のがせないゲーム!?









©(株)ナムコ

●ここはパックマン達が暮らしているパックランドという世界。ここではいろいろ不思議なことがおこります。ある晩、可愛い妖精がここに迷い込んで来てしまったのです。そこでパックマンはその妖精をフェアリーの国まで送って行ってあげることになりました……

ゲームが始まるとパックマンは家の前からスタートする。パックマンを操作するのは、三つのボタンだけ。二つは左右に移動するボタンで、行きたい方向のボタンを押すと進み、連続して押すと加速されていく。

このとき進んでいる方向と逆のボタンを押すと、ブレーキのようになり急停止することができる。またもう一つのジャンプボタンを押すとパックマンはジャンプして消火栓やサボテン、モンスターを飛びこえることができるのだ。

パックマンは家をスタートすると、まず街の中を通り抜けていくが、このときモンスターが車に乗って来たり、飛行機から攻撃を仕掛けて来る。これらのモンスターに当たったらパックマンはやられてしまうので、上手によけよう。

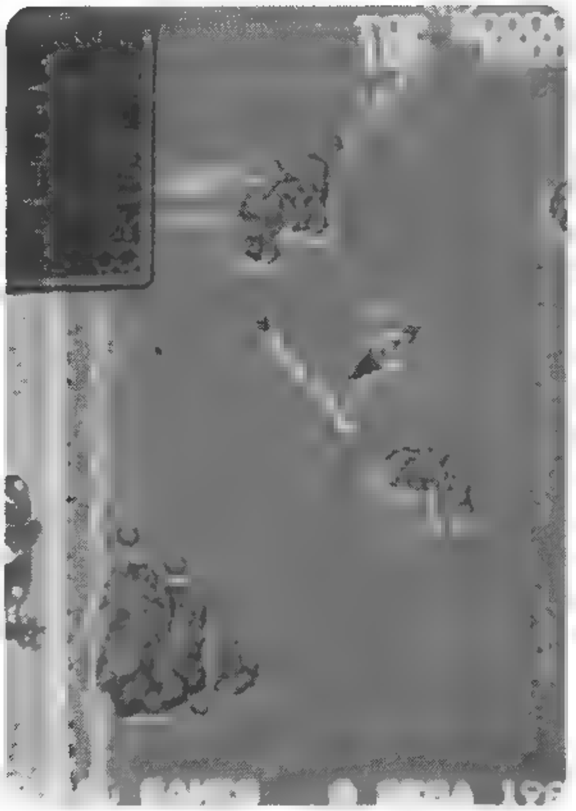
しかしパックマンは逃げているばかりではない。時々空中に浮かんでいるパワーえさを食べると、モンスター達をやっつけることができるのだ。このときには連続してモンスターをやっつければ、高得点を得ることができる。

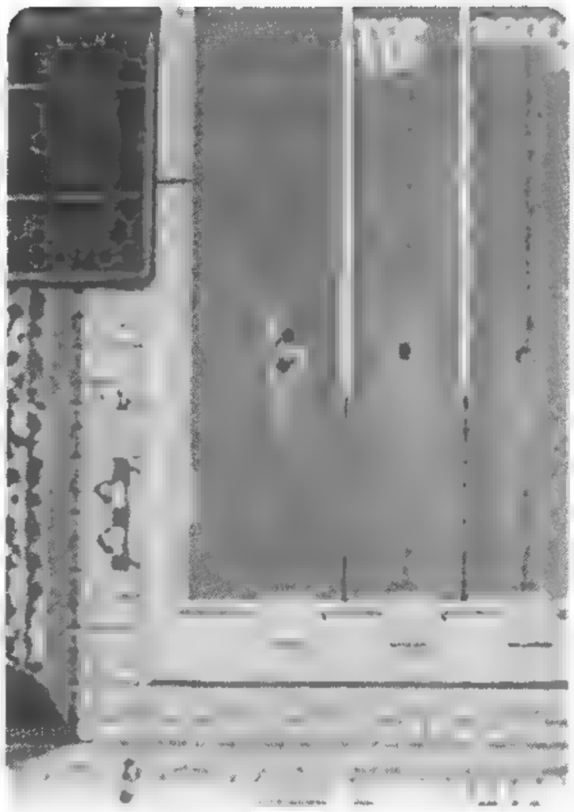
街を抜けるとブレイクタイムがあって一休みできるので、少し休むことにしよう。

このあと森の中、険しい崖、砂漠などを越えていくと、いよいよフェアリーの国だ。ここで無事に妖精を守り、届けたパックマンは、フェアリーの国の女王様から魔法の靴を受けとることになる。帰りはこれをはいて空を飛ぶことができるのだ。

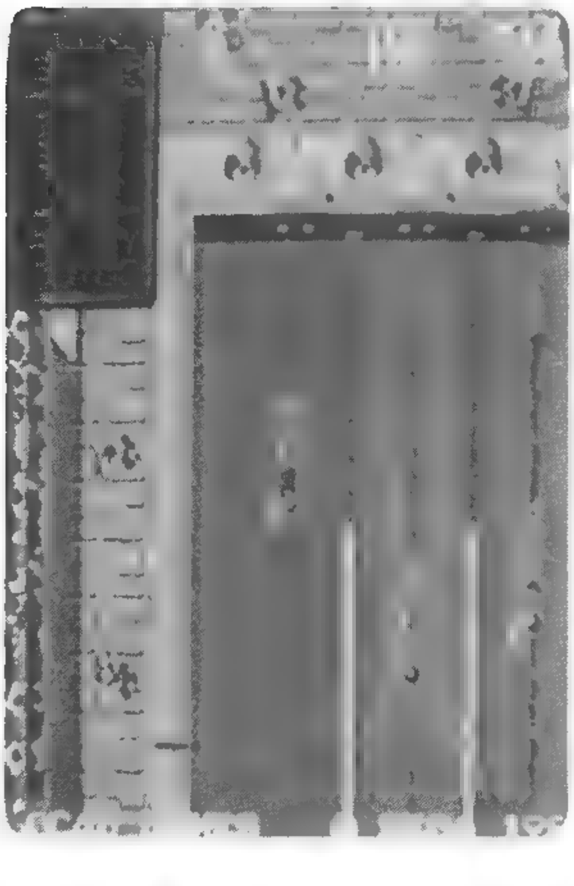
こうして空を飛んで帰って来たパックマンを、家の前でミズパックマンとパックマンベビーが出むかえてくれるのだった。

このゲームの特色は、きれいなグラフィックと操作性の良さにある。プレイが始まったらすぐにゲームになじんでしまうだろう。"最近のゲームは複雑すぎて"という人や、女の子にはぜひ一度やってトライしてもらいたいゲームだ。





C SEGA



☆ウォーターマッチ（セガ）栄光のゴールを目指して、体力の限界にチャレンジ!!

夏休みは終わってしまったが、まだまだ暑い日が続く、こんなときにはゲームも涼しい気分になるものをやりたい。そんなキミのために水上競技ばかりを集めたこのゲーム、ぜひ一度トライして欲しい。

このゲームには五種類の水上競技が用意されている。それは競泳、カヌー・ワイルド・ウォーター、ボート、二百m個人メドレー、カヌー・スラロームである。今までのゲームは水泳なら水泳、ボートならボートというように単一だったが、このゲームは一つで数種類楽しめるということで、いいアイデアだ

もちろん〝一つの競技をクリアしなくては次に進めない〟というのは当り前のことだ

またこのゲームでは、レバー操作が少し変わっている　泳ぐときにはその動作のような形でレバーを動かす。

例えばクロール、背泳では二本のレバーを交互に動かし、バタフライ、平泳ぎでは、二本のレバーをぐるぐる回すようにするといった具合だ。ボタンの方は、スタート時と、ターン時に使用する

ボートとカヌーでは、レバーをこぐようにして使い、ボタンは急回転と転覆を直すときに使用する。

競技の説明だ　まず最初の競泳はとにかく思い切り速くレバーを動かすこと。スタートとターンのタイミングをうまくとって好記録を出そう。

次のカヌー・ワイルド・ウォーターでは、カヌーをうまくあやつりながら、岩や障害物をよけゴールを目指そう

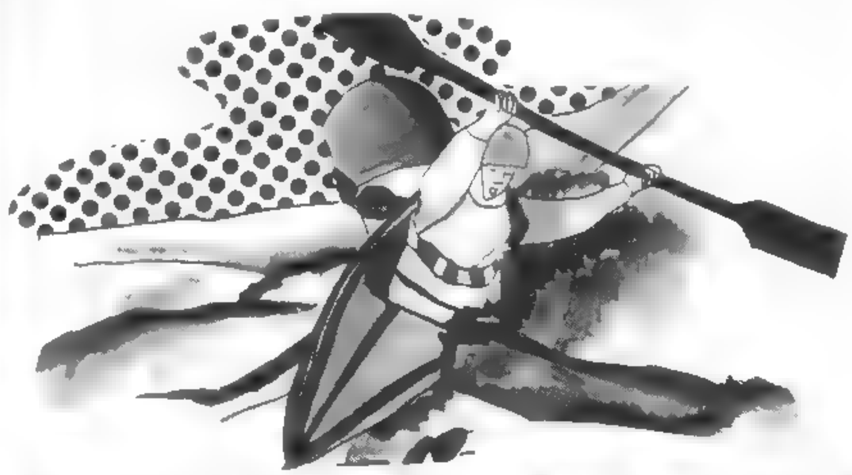
第二競技はボート　ボートには四人のクルーがいるが、自分が操作するのは赤いクルー。他の三人とタイミングを合わせてオールをこげば、ボートのスピードはみるみるアップ

次はまた水泳に戻って二百m個人メドレー。ここではバタフライ、背泳、平泳ぎ、自由型と四種類の泳法で泳がなくてはならない

最初から飛ばすのもいいが、ペース配分を考えないと途中でばててしまうぞ。

最後は、カヌー・スラロームこの競技はスピードはもちろんだが、ゲートを確実に通過しないと、三十秒のペナルティがついてしまうので、大胆さと共に慎重さも要求される

ここまでプレイしたキミは、もう充分涼しくなったはずだが、逆に汗をかいてしまったなら涼しくなるまでもう一度どうぞ！



体操競技ならウルトラC、スーパーヒーローならウルトラマン。そしてゲームメーカー"タイトー"は、ついにウルトラゲーム堂々オープンした"ハイテクプラザ"はき

●ゲームセンターの常識を超えたっ！

「ハイテクプラザ」つくばにオープン

byタイトー

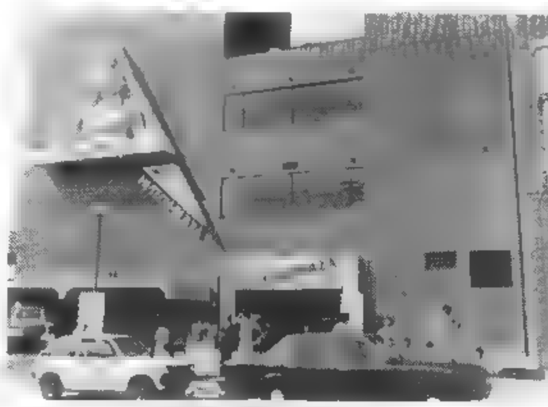
東京・上野駅より常磐線で一時間、荒川沖駅で下車し、車で約十五分　茨城県筑波研究学園都市に"ハイテクプラザ"というタイトーの新しいロケーションがオープンした。

八月一日、落成式を終えたばかりの銀河スクエアビル一階に位置している。広い道路、遠く広がる緑に囲まれてレンガ色のビルがひときわ目立っている。

と、頭上に大きな未来人の像。ハイテクプラザ正面入口上方にあるメタリックな像は、プラザの象徴のように構えている。

プラザに一歩足を踏み入れると、そこはモノトーンの世界……シンプルなレイアウトとゲームマシンの組み合わせは、なかなかシブい。マシンが置いてある……というより　マシンがそのままインテリアになっているような感じだ……

ハイテクプラザは、ゲームセンターをより知的にするため、



ハイテクプラザの目印"未来人ロボット"



待ち合わせ広場でくつろぐ人たち。後方に見えるのは"マルチプレイコーナー"



そして、よりコミュニケーションの輪を広げるため、大きく六つのコーナーに分化されている。「ドライビングスクール」「マルチスクリーン」「シミュレーションコーナー」「マイコン教室」「ディスクジョッキールーム」「ゲームコーナー」がそうである。

これが目玉！のドライブゲームたち

ではまず、ゲーム少年が泣いて喜びそうな、タイトーご自慢の新開発ゲームを紹介しよう。

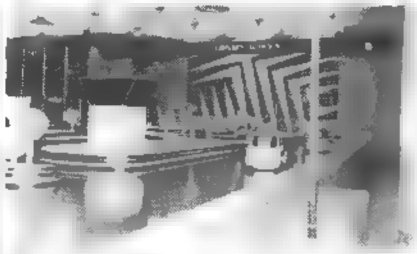
ゲームの革命とでも言うべく新しいタイプの"ドライバーズスクール"。簡単に言えば、自動車教習場で体験するシミュレーションのようなもの。ところがびっくり、五つ並んだ運転席前方には、大きな路上の模型がある。ナニナニとよく見れば、そこに五台のミニ自動車（ホンダのシティのような型で、大きさは実物の十分の一）。このミニ自動車には、フロントガラスに当たるところにカメラが設置され、運転席のモニターにカメラで見た視界が映し出されるのだ。まさに、実車に乗っているような気分。

おまけに、運転席の操作も実車と同じように、アクセル、クラッチ、ブレーキ、ギア（三段変速とバック）がついている。そうそう、加えてスピードメー

HI★TECH★PLAZA



一見、自動車教習場ってカンジ "ドライバーズスクール"



実際の10分の のフィ ルドは、車カあっちこっちで衝突したり、眺めているだけてもおもしろい。みなさん、安全運転しましょうね。

[illegible]ライバーズスクールは、一プレイ百円で三～五分楽しめてしまう。

実際乗ってみると、人間の視野よりちょっと狭いせいか、最初、感覚がつかみにくいが、馴れるとなかなかのもの。路上には、S字やクランク、方向転換などもあり、まさに教習所のそれそのものである。

「もっとこのシステムが充実し、自動車教習場の訓練用に活用されれば嬉しいですね」とはタイトー広報担当者の弁。

そして、もう一つの目玉。ド[illegible]"のジャンボ版な、なんと、あの三面のモニターが百インチのプロジェクターになってしまった。まるで映画のスクリーンのような画面を前に操縦するシートは、ボディソニックタイプ。ちょうど頭の左右後方にスピーカーが二台ずつの、4チャンネル。操作の仕方は従来どおりだが、吸いこまれそうなほど大きな画面と、身体にビンビン響く4チャンネルサウンドの迫力は、なんといっても、ドライブゲームの醍醐味を満喫させてくれる。

ドライブゲームはドライブゲームでも、ちょっとおもしろい変わりダネは、"マルチプレイコーナー"。ここに配置された（というより壁にはめこまれてる）七台のゲーム機。モニターは、ニューゲーム「ハギーチャレンジ」。その頭上には、何やら数字が表示されている。各プレイヤーのスコアだ。そして、自分が七台中何位のスコアにいるのか、順位が示されている。うーん、いろんな遊び方ができそうだ。



テーブルゲームの配置も整然としている テーブル上は、あくまでもスッキリと

健全にあっかるーく、そしてちょっと知的にせまりたい

ハイテクプラザにあるテーブルゲームは二十四台、ミドルタイプは十八台。そして前述したドライブゲームの数々。ドライブゲーム中心に構成されたプラザのコンセプトは、

「ドライブゲームは、誰にでもわかり易く、流行に関係なく人気があるので持続性があるんです。それに、イメージが健全であるってことが一番の理由ですね。タイトーの姿勢としては、常に健全で明るいゲームセンターを目指していますから」とのこと

また、ゲームの他にも、筑波研究学園都市のコミュニティセンターを目指し、パブリックスペースも広くとってある。例えば、地元筑波大学放送研究会のメンバーが、ゆかいなおしゃべりと音楽を楽しませてくれるというディスクジョッキールーム。そして、ゆったりとスペースをさいている待ち合わせ広場 マンガ、雑誌等の貸し出しなど。

そして、ユニークなのが、"マイコンルーム"。ガラスで仕切られたスペースには、八台のパソコンが並んでいる プログラムを組んでみたい人や、パソコンを憶えたい人は、ぜひ利用してほしい設備だ。また、軌道に乗れば、インストラクターによるパソコン指導も行うそうだ。

遊びの中に、ちょっと知的なエッセンス。まさに、ゲームセンターのイメージを一新してしまった

担当者いわく、

「タイトーは、将来、ゲームはこうなるだろうという自由な冒険をしたいですね。そういう意味でも、この筑波研究学園都市は最適な場所だと思います」

そして最後に、

「タイトーは、どのメーカーもやっていないことを実現しました。新しいものにチャレンジしたい人は、ぜひ一度、ハイテクプラザを訪れてほしいですね」と、自信を持って語ってくれた



マイコン族には、とってもうれしい設備 "マイコンルーム"



"フロートキャスティングステーション"とはDJルームのこと 中はスペースか広くとってある

全国ゲームランド探訪



東京ディズニーランドのペニーアーケードはアメリカの旧き良き時代のゲームがいっぱい

レポーター／野中美木子　フォト／佐鳥周記

今回はなぜか東京ディズニーランドがルポの舞台。ランド内に、最新ビデオゲームのコーナーと、1930年代のゲームコーナーがあるというのでミキちゃんが探訪開始。おまけの子のチビッコみきちゃんと共に、ゲームランドルポ＆ディズニーランドルポ。

とうとう来ました！あこがれの東京ディズニーランド



ファンタジーランドの代表選手"it's a small world"

「聞いてよ！聞いて！」今回のゲームランドルポは、な、なんとあの東京ディズニーランドなのだ。また一度も行ったことのないミキは、一週間前から胸ワクワク、前の晩なんて興奮で眠れなかったほど。

さて、地下鉄東西線で川をいくつも越えてやってきたのは、今やディズニーランドで有名になった浦安駅。お昼すぎというのに改札は、ラッシュの時みたいに混んで、さすが人気の東京ディズニーランド。

一刻も早く着きたい気持ちを押さえながら車で十分、「ギャア…ノ見えてきた」「コマーシャルでおなじみの、あ…あのお城」…と興奮でノドロモトロになりながら指さすと、「あたしなんて、いつも見てるよ！」と、冷ややかな目。

「ギョ！」そうです、きょうは特別にチビノチみきちゃんが、いつも心もとないデカミキのために手助けに来てくれたのだ。少しは大人っぽくふるまわないと、すぐ「ばかばかしい」と言われちゃう。

デカミキとチビみき（四歳）のスペシャルポートの始まり、始まり。

すご～く広い駐車場。何台入るのかな？一台、二台、数えてると日が暮れてしまいそう。華やかなゲートに、陽気な音楽。だんだんカラフルな屋根や建物が目に飛び込んできて、ムードはもうアメリカという感じ。

ルンルンと歩き出すと、スタッフの声が、「そうじゃないの！こっち」と、ああ、そうだきょうは、お仕事だったのら。

陽気な音楽がだんだん遠ざかっていってしまう。グスン。チビみきちゃんも、すねすねなのだ

子供からお年寄りまでファミリーエンターテイメントがテーマです。

秋場さんは、東京ディズニーランドのガイドブックを取り出すと、折り目正しくていねいに、ひとつひとつ説明してくれた。

秋場　東京ディズニーランドは、「ワールドバザール」「アドベンチャーランド」「ウエスタンランド」「ファンタジーランド」「トウモローランド」と五つのテーマランドに分けてあります。各テーマごとに特色があり、建物はもちろんのこと、従業員（おっとキャストっていうんだって）それぞれの服装、置いてある小物、ごみ箱に至るまで、テーマに沿って全部違っています。

ミキ　ずいぶん徹底してますね。ところで、きょう私がリポートする「ペニーアーケード」は、どのテーマランドにあるんですか？

秋場　正面入ってすぐのワールドバザールにあります。ここは、十九～二十世紀のアメリカの街並みを再現したもので、街灯やお店もみんな古きアメリカを思わせます。昔なつかしいサイレントムービーを上映している「メインストリート・シネマ」や、アメリカの古き良き時代のゲーム機をそろえた「ペニーアーケード」は特に人気があり、ゲームの値段も十円から三十円と大変安いので、長くゲームを楽しむ方もいるようです。

ミキ　アメリカの古いゲームというと、なんか大人のイメージがしますね

秋場　たしかに、大人の方に人気があるようですが、私共は、ファミリー・エンターテイメントを全体テーマとして、あらゆる世代を超えて、小さいお子さんでも、お年寄りでも共に笑い、驚き、発見し、楽しむことができるよう考えています。ですから、「ペニーアーケード」でも、親子一緒になってゲームを楽しんでいただきたいと思っています



ミキみき[illegible]、[illegible]眼鏡[illegible]



東京ディズニーランド内には、どこを見てもミッキーマウスの帽子がいっぱい

まるで西部劇の主人公。気分はすっかりアメリカン！

では、さっそくディズニーランドのごたーいけーん

「わあー、すごい」この広い通り、外国に迷い込んだみたい。クラシカルな制服のおまわりさんまで 道を聞いたら英語で答えてくれそう。

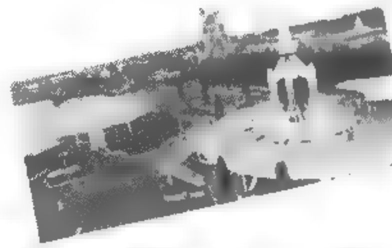
めざすペニーアーケードは…と、あ、あった！」中央フラザに出るちょっと手前。今のゲームセンターと同じ、にぎやかなネオン。これだけは昔から変わらなかったんだね

一歩足を踏み入れると、古いホテルの地下にあるギャンブル場みたい 金髪の美女が私を迎えてくれた いや、これは機械だった。お金を入れると、女占い師の指かスノーと動き、指したカードで、運命を占ってくれるという仕掛け。しかし、本物みたい

ゲーム機は、全て木製。しかも立ってプレイするアップライト式。壁にはりつくようにわりと適当に並んでいる感じが、逆にアメリカの古き良き時代を感じさせる 木でてきているゲーム機って初めて なんか昔のおもちゃみたいて、・・・ほおすりしたくなるようなあったかい感じ



スタ ケ・ドいは インへ タ カら ュ ケ ムまで樺詰も豊富







ああ いつにな たーゲームおんちか解自されるんたろう ミキ

ほおすりするような感覚の"のぞきめがね"。十円入れて、双眼鏡みたいなところに目をつけると、太っちょのおじさんか出てくる白黒の写真が、カチャカチャと入れ替わっていく紙芝居風。ウン、なかなかユニークだなあ

昔のゲームに挑戦してみよう。ますは「ホ ノケーケ ム」説明か全て英語 灯りも赤味をおびて、天井でまわっている扇風機も、鉄板でできている四枚羽がゆっくりまわっているところなんか、まるでアメリカの一九三〇年頃にタイムスリップしたみたいだ

雰囲気に酔っていると、あっけなくもうゲームは終了。銀の球をたた単にレバーて調整して、相手側に打ち返すたけなのに、調子に乗りすぎてくるくるまわし、まちがって自分のゴールに入れたり。私のゲームオンチはこんな昔からだったのか？

はんかいすべく、人気の野球ゲーム「ワールドシリーズ」にチ・ヒ・み・き・と挑戦 ヒノチャ、ゆっくり球を投げた。今だ！ストライク！ ウー、なかなか打てない 一人で必死にバットを振るが、結局一本も打てず、三アウトで負け。このゲームは一九三二年の表示。わあー私のゲームおんちは、こんな昔のゲーム機にも勝てず、決定的になってしまった。

暗い気持ちでうつむいていたら、チビみきちゃんが私の手をらっぱり、手足を動かすピエロのところへつれていってくれた。音楽に合わせてハイテンポにしたり、ゆっくりしたり、暗い気持ちはいっぺんにふっ飛んだ アメリカのこういうところって、夢があってとてもいい。

またケームに挑戦しようと品定めをしていると、

秋場さん、「トウモローランドにも"宇宙と未来の世界"のテーマに合わせた、最新のゲーム機をそろえた"スターケード"があるんですよ。これもアメリカ式のアップライトです」と。

またまた心は「ペニーアーケード」に残るけど、ちと新しいものものそいてみよう

おなじみのゲームでエキサイティング。でもちょっと違うカ・ン・ジ



チビ　みきちゃんはゲームの天才児(!?)

「ペニーアーケード」のもう一方の出口から出ると、雰囲気はガラッと変わり、未来都市がバーンとそびえ立つ。

またすごい人だかり。〃なんじゃ、あれは?〃あれが話題のスペース・マウンテン。すごい長蛇の列。これじゃ、乗るまでに軽く一時間はかかりそうだ。

「スターケード」は表から見ると、ゲームセンターという感じはしない　特有の電子音もあまり気にならないし、不思議な気分

中に入ると〃なんだ、この人は！　日本中の夏休みのチビッ子が全部集まったみたい〃本当にテーブルゲームは一つもなく、アップライト式　一つのゲーム機の前に、二重にも三重にも人がいて、ゲームをのぞいている

おや、のぞいている中に、おかあさんやおとうさんの姿。なかには、汗をふくのも忘れ熱中している息子の汗をふいてあげるおかあさんもいたりして、ふだんのゲームセンターでは絶対に見られない光景に、ミキはひどく感激！　子供といっしょにゲームをやっているおとうさんなんか、だんだん熱が入ってきて、最後には一人でレバーを握り、絶叫。本当にいいな！　こういう感じ。

陽焼けした子供たちが、ドアからかけこんできて、ゲーム機からゲーム機へ走りまわる

とってもオープンで健康的、街のゲームセンターもこんな雰囲気だといいなあーと、ミキは初めて思ったのれす

恐しき挑戦コーナー。車、大の苦手なのに、またまた「ポールポジションII」をやれとスタッフがせめるのだ　でもきょうは意地でもいい点を出さないと。だって、チビみきちゃんはFUJIコースで、一二〇〇〇点も出したんですよ。四歳のチビッ子に負けてなるものか。

しかし、コースの方は安全なTESTコースにしておこう。もし同じコースでひどい点だったら、いっしょに歩けないもんね。アクセルを踏む、ギアをハ・イ・に、ずいぶんスピード感があって、画面を見ていると目がまわりそう

ここでハンドルを離しては、ゲームランド探訪のリポーターとしての名が泣く。歯をくいしばってがんばるぞ！「ギャアー」早くも衝突　ハンドルに、悲しげにふせっていると、「まだ続いてるよ！」の声。あわててハンドルを握る。得点一六〇〇〇点。

点数はチビみきちゃんより上まわったけど、なんと言ってもFUJIコースとTESTコースの違いだもんね。

やっぱり現代でも通用しない、ひどいゲームどお・ん・ちなのだ。でもどっちかと言うと、ミキにとっては、まだ「ペニーアーケード」の古いゲームの方か合っているみたい。ゲームはともかく楽しくやらなきゃ。

異国情緒満喫！　ウン、もう一度行きたいね

東京ディズニーランドには、スペース・マウンテンを初め、ウエスタンリバー鉄道、ジャングルクルーズ、蒸気船マークトウェイン号などなど、ここには書ききれないけど、スケールか大きく楽しい遊びがいっぱい。

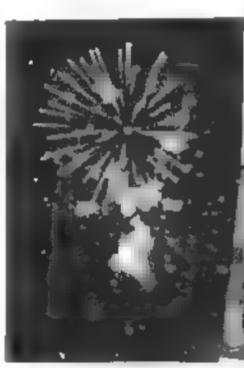
仕事の終わったあとで、私たちも少しディズニーランドを楽しもうと思ったが、どこもかしこもすごく長い列。ピーターパン空の旅は、なんといっても心残り。チビみきちゃんは、「あれ乗りたい」とシンデレラのゴールデンカルーセルに一人で乗って上気嫌

疲れたと言いながら、チビみきの元気に勇気づけられ、午後八時の夜の花火まで見てしまった私たち　やっぱり好きなのよね、この遊びの感覚。

夢と希望にあふれる東京ディズニーランド。今度は仕事でなく来たいな！

とチビみきの方を見ると、両手にミッキーの風船をつけて、風に流されそうな風船をいっしょうけんめい引っぱりながら、「ミッキー、だめよ。こっちなの！」と必死。

子供から大人まで楽しめる東京ディズニーランド　ゲーム好きの少年たちにはぜひ、ワールドバザールの「ペニーアーケード」に行って、アメリカの古き良き時代を体験してほしいな！





目立とう精神旺盛なヒゲの編集長が、これまた目立とう精神充分なビデオゲームファンジンの発行者や編集長、オーナーを直撃するインタビューのコーナー。第一回目は、ゲームパンフレットやカタログ収集がこうじて、ついにスーパータイムスを発行することになった大阪の吉野嘉哲くん。ハチャメチャインタビューのはっじまりい。

ヒゲ　さっそくだけど、ファンジンを発行するきっかけは？

吉野　遊び半分にやっていて、構想としては1年、おととし、いいかんありました。

当時病院（吉野くんは、奈良県で闘病生活を送っていたことがある）にいたスタッフにやらしていて、ぼくは内容については一切タッチしていなかったんです。ページ数とか編集作業ぐらいで……。目を通しているうちに〝これはいかん〟ということで、〝これはもう、おれかやる〟と。遊び半分からまじめになったんです。

ヒゲ　まじめになったって？　それはいつごろから？

吉野　去年の10月からです。ナンバー9ですけど。

ヒゲ　それからはどう？　自分で変わったと思う？

吉野　内容が充実してきたし、ゲーム攻略法なり、テクニックなりも、メーカーに行って聞いたり、かくれキャラ情報なんかも取材してますから。

ヒゲ　攻略法を書く場合、全部自分でやってみるわけ？

吉野　そうです、やります（かなり力入った返事だ）

ヒゲ　それなら完璧だね。

吉野　けど、完璧じゃないです。だいいち、ぼく自身、ゲームはヘタだから（ウン、これはAMライフも同じだ）

ヒゲ　そのへんはどういうところでカバーしてる？

吉野　新製品が出たら、ゲームメーカーに事前に電話するんです。

ヒゲ　最近、おもしろい試みをしているんだって？　編集長を毎回替えるとか。

吉野　ぼくが毎回やっていたのではマンネリになると思うから

編・集・長・イ・ン・タ・ビ・ュ・ー

ゲームファンジンを直撃!!

面白情報満載のためになるスーパーミニコミ誌"スーパータイムス"代表・吉野嘉哲





編集[illegible]2か月ほど[illegible]かけて[illegible]け持たせて、実験的にやっているところです。

ヒゲ そのスタッフとしては?

吉野 ぼくと、横浜の長崎知久くんに富山の法邑裕治くんの3人です。

今30人[illegible]から1人が10ページずつ受け持ってます。今、スタッフを募集中なんです。なにしろ3人じゃあ。

ヒゲ で、発行人は?

吉野 編集長がぼくのときは、発行人は長崎くんとか、いいかげんなんです。

ヒゲ 月刊で発行しているわけだけど、時間的にはどのくらいかかるの?

吉野 いっぱいいっぱいつぶれますよ、時間が。

ヒゲ 自分の時間がなくなってしまうとか?

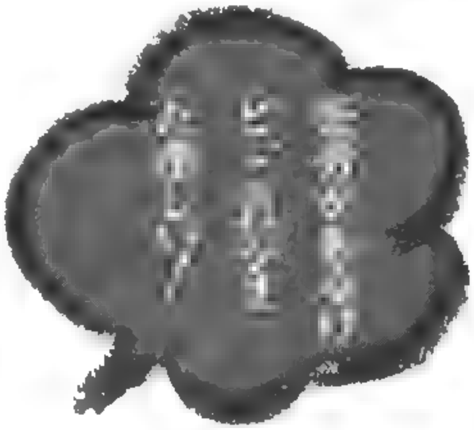
吉野 作るのは楽しいからそれはありません。一番楽しい時間ですから。

でも、最悪のときもあるんです。

このあいだのことなんですが、スタッフの長崎くんが、現在の編集長なんですけど、一応、なのに原稿が締切りを過ぎても連絡もないんです。

まず[illegible]なあ

吉野 10枚書いたところで日程を決めたんです。



吉野 締切りは毎月15日ですが、また書けないというので、ギリギリ二週間に合う25日まで10日も延ばしていたんです。

でも、結局その日までに郵送して来ないんですよ。

それで大あわてで、ない資料をさがして、会社から帰って、17枚書きました。そこそこに、夜中の2時すぎまでかかって人の分まで書きました。

相手が大阪市内なら催促に

あれ[illegible]

こういうのがスタッフが少ないことの欠点ですね。だからぜひとも、優秀なスタッフがほしい。

ヒゲ それじゃあ、ここで大いに宣伝しておけば? どういうスタッフがいいの?

ただ、スタッフにするにはゲームマニアが一番困るんだよね。AMライフなんか特にそうなんだ。

ゲームが好き、それもメッチャごヤツは、だいたい文章が書けない、取材ができないってのが圧倒的に多いんだ。

もう、のめり込んで客観的に物事を見ることができない。こういうゲーム好きはスタッフとしては全く不要なんだ。読者としては最適なんだけどね。

吉野 ゲームを愛する人なら大歓迎です。そして、やはり書くことの好きな人ですね。

ヒゲ スーパータイムスの会員はどれくらい?

吉野 範囲は広いですよ。スタッフが横浜と富山にいるぐらいですから。

バックナンバーは15号まで[illegible]まぼろし的なのはナンバー8なんです。これが入会案内の時に、他の雑誌にも紹介されたんです。

有名になったのはこの時で、会員を集め始めたのもこの頃からで、現在50名ほど……。

ヒゲ 個人が多いわけ? 某ファンジンなんかはゲームメーカー主体ってことだけど。

吉野 ほとんどが個人ですが、ちらっとメーカーも入ってますけど。

ヒゲ スーパータイムスを見せてもらってるけど、写真がちょっと黒すぎて何が何だかわからないね。コピーのせいも

あるんじゃない?

吉野 写真自体はちゃんと撮れてるんですよ。

ヒゲ コピーのためだったら、カラープリントよりは白黒フィルムで撮ったほうがいいと思うよ。いつも思うんだけど、ファンジンの写真ってのはこういうのが多いね。

まあ、ひとつ、AMライフで画面写真の撮り方ってのを掲っけてみるか。

吉野 けど、めげずに今月号も写真をいっぱいのせてるから……。

ヒゲ 取材の方法はどうなのかな? 大阪にはメーカーは少ないし、ちょっと大変だと思うけど。

吉野 大阪地区はぼく、東京は長崎くんといった具合にやってるし、他のファンジンとも提携してるから情報は多いですよ。

たとえば、名古屋の小山くんとこのAMPでしょう。それからキャロットネットワーク、鈴木くん、AMF、狭山アミューズメントマシンといったところです。

たまに東京へ行ったら、もう取材攻勢です。メーカーに直接行って情報をもらったり、いろいろと頼んだりで朝から晩まで動いてます。

ヒゲ 大変な趣味ということになるね。一冊なんぼで会員に売っても商売になるわけじゃないから、実益を兼ねるわけにはいかない。道楽ってことになるのかな?

ところで、吉野編集長として、スーパータイムスに関するコメントは?

吉野 スタッフに対してなんですが、斬新なアイディアを出してほしいですね。

ヒゲ ということは、メンバーが少ないから。

吉野 そうです。それが一番のネックです。また、スタッフ探しにも大変な労力がいります。

毎週キャロット(なんばシティ内のビッグキャロット)へ行ってます。それに、どっかにロケテストが入ると、そこへ行って何回もやってみて、まあ、おおざっぱに書くという感じですね。

ヒゲ 最近、ずいぶん色んなところでミニコミ誌、ファンジンってのが増えてきたけど、吉野くんとしてはどう思う?

吉野 いい傾向じゃないですか? メーカー側にも刺激になって。これでいいゲームが出て来たらいうことなしですよ。

ヒゲ いいゲームっていうけど、吉野くん個人は、どういうゲームが好きなのかな?

吉野 「プレ・ラブル」あれにすごい凝りまくりましたね。今は熱、さめかけてます。

このゲームだけ、ぼくが100万点を越す唯一のものなんです。

ヒゲ やはり、ゲームは得点が得られるほうがいいんだろうね。

吉野 ゲームやるからには、やっぱりそうですよ。

ヒゲ 最後になったけど、スーパータイムスの代表から、AMライフ読者に、ぜひいいたいことは?

吉野 "スタッフになって"、これしかない!

〈吉野嘉哲〉8才。スーパータイムス代表 もうサラリーマン ゲーム歴/テーブルテニスの頃からで、7、8年というところ "とにかく、最初から注目してましたから、ビデオゲームというのは"と

■スーパータイムスへの入会及びスタッフになるための問合せは、〒582大阪府柏原市平野二の0の2 吉野方。SUPER TIMESへ

ファンジン＝ファンマガジンの略

ゲームランドたち 大阪キタ編

行って来ました！大阪へ。

たこ焼、焼そば、天ぷらうどんと、力いっぱい口にほおばって、重くなった身体をひきずりながら、浪速っ子が楽しむゲームランドを目指したのだ
まずは、大阪・キタ辺り。大阪駅と梅田駅を中心とした周辺は、ちょっとしゃれた高層ビル街。それでゲームランドは……というと、こんなにたーんとあったのだ。

1 ゲームトピアプラザ

北区道山町4の7 ☎314・226

地下はルーレット、ブラックジャックなど、アダルトゲームコーナー　ビデオゲームは1階フロア、四十五台　年一回、ゲーム祭りを行なっている　この期間にハイスコアを出すとウレシイ賞品がもらえるよ

人気ゲームはクラウンスゴルフ、VSベースボール



2 チェスター

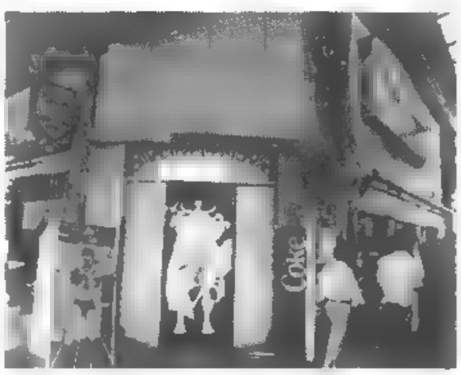
取材できず

3 メインストリートコンパ

北区 松原町　の23 ☎3 ・9839

アーケードに入ってすぐのところにある大きなゲームセンター　ゲーム機も百三十台と豊富、というだけあって、ゼビウス、ヘンコなど古くても人気のあるゲームも沢山置いてある　また、設置してあるTVモニターでは、スポーツ中継をしているので、プロ野球の結果が気になる人には、ありがたい

人気のゲームは、クラウンスゴルフ、アンノボー、サンターストーム



4 5 モンテカルロ

北区角田町4 ☎3 ・5069







ざ・まっぷ③

東京には負けません!
西の横綱"大阪"の

っている。フロアが広いので、ゆったりゲームを楽しめる。また、場所柄のせいか、夜になると混み出す。ニューゲームの台数か豊富なのもうれしい。

6 ゲームプラザ ヤングハウス

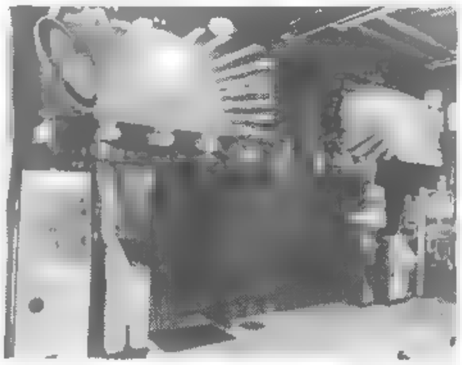
北区…町…☎3…3・0868

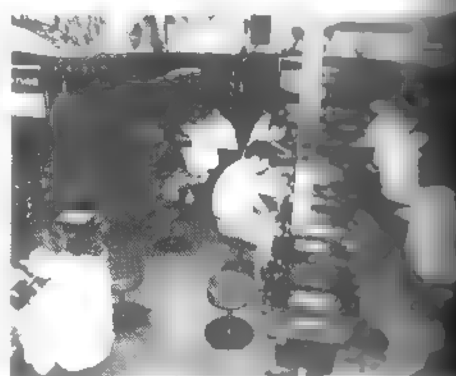


店内はせまいが、こじんまりまとまっている。ラハタイプのゲームが多く、台数は三十台。将棋ゲームに人気がある。

7 カサブランカ

北区…西…78☎3…4・0332





梅田花月の真向かいにあり、昔なつかしいインベーダマークが掲げてある。店内は喫茶店のような感じで、ちょっと薄暗い。ゲーム機台数は三十五台。クラウンズゴルフ、VSベースボールに人気がある。

8 モナコ

北区…町4の5☎3…2・3922



繁華街のちょっとハズレにあり、大学生に人気がある。ゲーム機数は二十台。人気ゲームはビクトリアスナイン、ゼビウス、

9 ビデオ タイトースペシャル

取材てきす

10 ゲームセンター フォーカス

北区曽根崎2の10の15☎3…・…439



元喫茶店という店内はとても広い。この辺りのゲームセンターはほとんどがそうだが、二十四時間営業でカムハっている。また、コーヒー飲み放題のサービスがあるので、つい長居してしまいそう。

ぐるりと見渡すとラバタイプのゲームも目につく。全台数は六十五台だそうだ。中でも人気は、フリッキー、VSテニス、ボールポジションII。

11 ゲームセンター シャトー

(北区曽根崎2の…の23☎3…1・2・0766)

足を一歩踏み入れると、まっ黄っ黄の店内にびっくり。明るい! 見たところサラリーマン、



学生が多いようだ。広いフロアにはフリッパータイプのものを合わせて六十四台のゲーム機かある。人気ゲームはVSシリーズ、チャンピオンベースボール

12 ラスベガス

北区曽根崎2の6の3☎3…5・8…4…

まるで船のような外観、店内は木目調で、窓も船内の雰囲気に統一。おまけに裏口は西部劇の酒場風のスイングドアになっている。洒落た店内には六十台のゲーム機があり、ニューゲームも早い。

人気ゲームはクラウンズゴルフ、ギャプラス、ポールポジションII

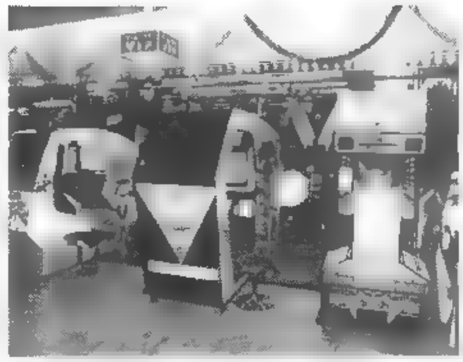


駅前第二ビル内

北区梅田1の2の2

ア ゲームプラザVIP

(☎345・2 84)



原色を使ったヴィヴィッドな店内 ライトもまぶしくないように気を配ってあるので目が疲れないのだ ゲーム機は五十台 ギャプラス、VSシリーズに人気

イ フラッシュインミラージュ

取材できず

ウ アクティロイヤル

(☎345・02 9)

入り口横にアメリカンドッグ、ジュースなどが売っているカウンターがある。時間によって、キャンディ、ジュース、ポッキーなどのサービスも大好評 ゲーム機は三十八台 人気ゲームはアノボー、フリッキー、VSベースボール



エ ビデオシティリノ

(☎345・6185)



第三ビルのリノと同様、ドリンクサービス、コピーサービスがある。それに、ゲームフロアの横にちょっとしゃれた休憩コーナーがあるので、テレビを見たり、マンガを読んだりとくつろげる。他に、お客さん同士のコミュニケーション利用として、売ります、買いますコーナーを設けたり、なかなかユニーク。

ちなみに、人気ゲームはギャプラス、ハルガス

駅前第三ビル内

北区梅田 の

ア ゲームプラザカーニバル

(☎345・0523)



"白雪姫と七人のこびと"って感じのこびとがフラカードを掲げているので、すぐわかる。コクピットタイプが多い ゲーム機は全部で七十台ぐらい。ニューゲームの入荷も早い また、入口近くにある輸入物のスペースエースは、すごい人気で、列ができている。

イ パソピアード

取材できず

ウ セガセンターロイヤル

(☎34 ・6069)

ゲーム機は七十四台。サラリーマンには麻雀ゲームが人気を集めている。他、クラウンズゴルフ、アノボー、VSシリーズ、フリッキーなどに人気。店内にはジュークボックスが置いてあるので、好きな音楽も楽しめてしまう

エ シティプラザ

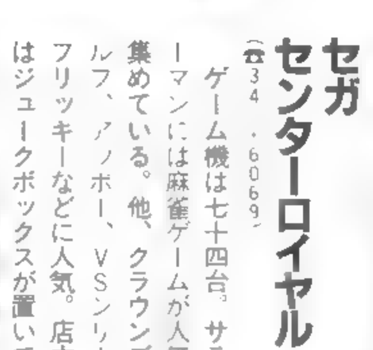
(☎344・8 8)

すっきりした店内には、無口なおじさんがいるだけで、わりと自由にゲームに熱中できるということで、お客さんも学生中心。またウレシイことに百円で二ゲームできちゃうのだ（ただし最新ゲームは除く）。なかでも人気はクラウンズゴルフ、VSシリーズ

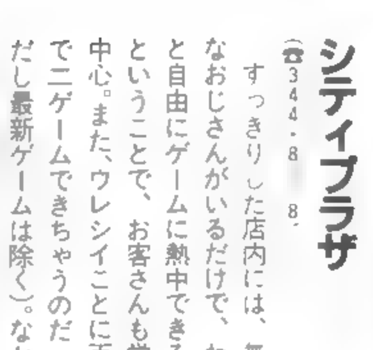


オ フラッシュインミラージュII

取材できず



カ ビデオシティリノ



駅前ビル内には二軒のリノがあるが、"ビデオシティ"というだけあって、各店独自のビデオモニターでお客さんを楽しませてくれる。こちらはトロピカルムードの観葉植物の中に二十台のモニターが置いてある。また、ドリンクサービス、コピーサービスもある

ゲーム機は三十五台。人気ゲームはギャプラス、アノボーなど

駅前第四ビル内

北区梅田 の11の4

常連が多くゲーム機は四十五台 人気ゲームはサンダーストーム、クラウンズゴルフ、VSテニス。

ア ビデオスポット162



ビル内のせいか、とのゲームセンターも明るいムード 客層も学生がほとんど ゲーム機は四十五台 人気ゲームはビクトリアスナイン、ザ・運動会。

また、タイトーのゲームが早く入るのでご注目！

イ ゲームコーナーVIP

取材できず

ウ ゲームゾーン1

(☎344・0523)

本誌20号で、ゲームラリーを行なった、ここゲームゾーン1 ニューゲームが早く入るので

エ ゲームロイヤル

(☎34 ・ 248)

なんといっても店員さんがユニークでおもしろい(失礼！) とっても良心的で、おしぼりはあるし、カウンターには飲み物コーナーもある。も一コ、ゲームがナント十円でできるコーナーがあるのだ(七台)。それにゲーム機も六十七台と豊富 人気ゲームはクラウンズゴルフ、フリッキー

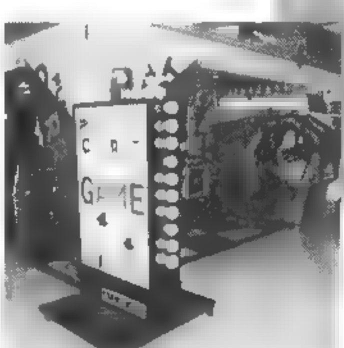
オ プレイシティキャロット第四ビル店

(☎341・8263)



壁に描いてあるブルースブラザーズの絵がとってもカワユイトロピカルムードの明るい店内には、ゲーム機が三十五、六台 また、ニューゲーム大会などイベントも盛んにやっている。その賞品もゲームキャラクターTシャツ、ポスターなどゲーム少年大喜びグッズがいっぱい また、こちらの人気ゲームはVSシリーズ、ギャプラス、フリッキーといったところ





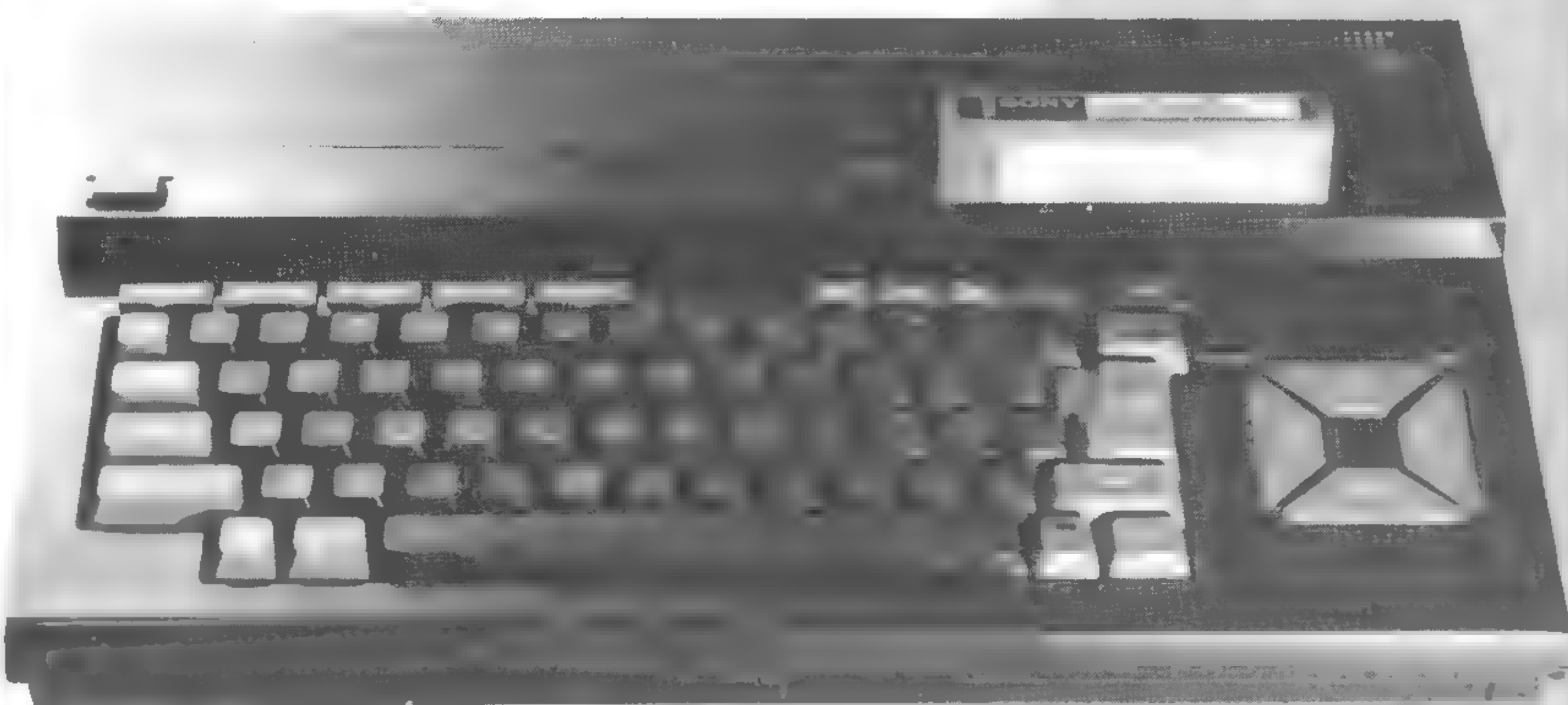
PERSONAL COMPUTER



★★★★★★★★★★★★

注目のMSXパソコン

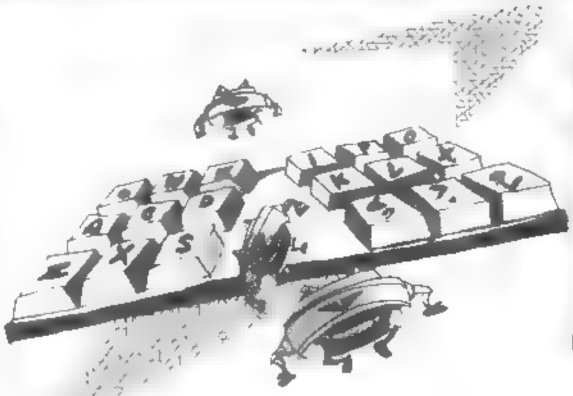
聖子ちゃんの HIT BIT 《HB-75》ソニー



64KB RAMを実装して力強さ充分!!

MSXマシンは各社ともに、特徴をもたせているが、最近の傾向はRAM容量の大きなものへと移っているようだ。もっとも、初級機のグレードアップ、バージョンアップということなので、現在の流行とはいえないのだが。しかし、将来性を考えるなら、多少無理をしてでもひとまわり大きな能力を備えたMSXを選んだほうがトクのようだ。

尾上勝行





データカートリッジとHIT BIT機能



住所録、スケジュール、メモなどができるHIT BITノート機能を持つHB55に、大容量の上位機種が登場した。HB75がそれ。なんと、RAM16KBだったHB55から、一挙にRAM64KBとなってさらに充実。使いやすさがグーンと広がった本格的パソコンだ。カラープロッタプリンタなどの周辺機器の充実も、ヒットビットシリーズを使いやすくしている。

ますます使いやすくなった HIT BITノート機能

スタイルはHB55とほとんど変わらないが、ボディカラーが黒とアイボリーで、グレードを感じさせるカラートーンに仕上がっている。

最大の特長は、64KB RAMとメモリーが大容量となったことだ。

これによって、長いプログラムが組めるようになったし、最近多くなった32KB以上で走る学習プログラムテープなども、わざわざエクスパンションカートリッジをスロットに差込む手間もいらない。

しかし、何といっても、ソニー独自のHIT BITノート機能がますます使いやすくなったことはユーザーにとってはうれしい。

住所録、スケジュール、メモを付属のデータカートリッジに書き込んでいたものが、HB75ではカセットテープにデータをコピーできる新機能が搭載されている。

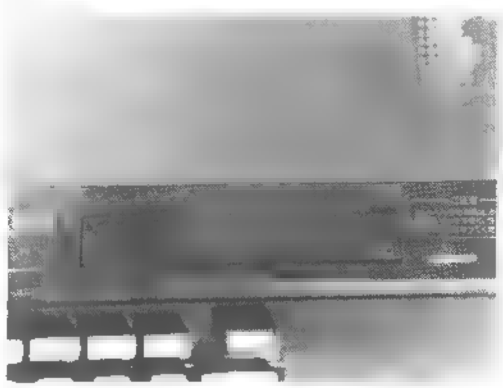
HIT BITノート機能は、付属のデータカートリッジをスロットにポンと差込んで、電源をONすれば画面にメニュー表示がされて、即使えるのだ。

これは本体に組み込まれている16KB ROMのおかげだ。

メニューも3種から、コピー、プログラムセーブの2種が追加され5つの機能を持たせている。

カーソルをメニュー項目に合わせ、リターンキーを押してスタートだ。

メニューの指定や操作の方法は、その手順が画面に表示されるので、次に何をしたらいいのか迷うことがない。



上部のカートリッジスロットは操作が楽だ

また、さらに充実しているのが検索機能だ。名前の最初の1文字や3文字だけで画面に呼び出すことが可能なのだ。

データの並べかえも一瞬のうちにOK。作成データを50音順、ABC順など、並べかえておくときに便利だ。この機能を使えば、友達の住所録も、入力前に並べかえておく必要がなく、とても効率的だ。

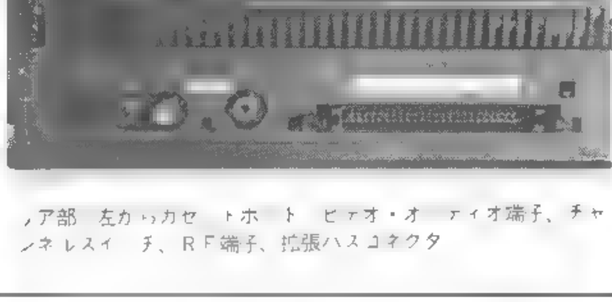
データの記憶はキーを打ち込むだけでいい。コピー機能を使って、データレコーダからカセットテープにデータをコピーすることもできるし、カセットテープのデータをデータカートリッジにコピーができる。

このデータを紙にプリントアウトするには、カラープロッタプリンタを接続すればOKだ。作画、グラフ、プログラムリストなどのプリントも簡単な操作で使える。

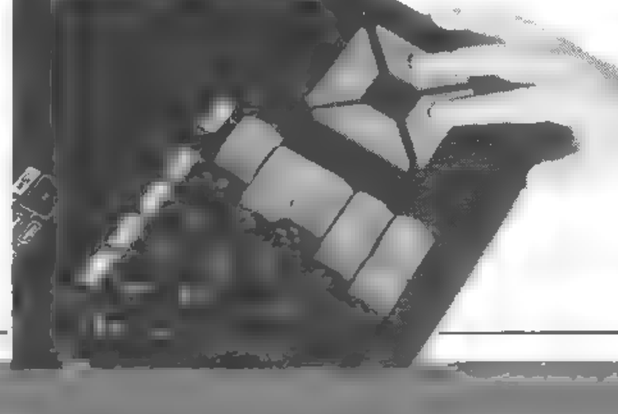
MSXだから おもしろい

MSXはマイクロソフト社のX戦略の頭文字をとったもの。互換性を持たせたハードで、ソフトの活用は今までのパソコンの数十倍。だからMSXはおもしろい。

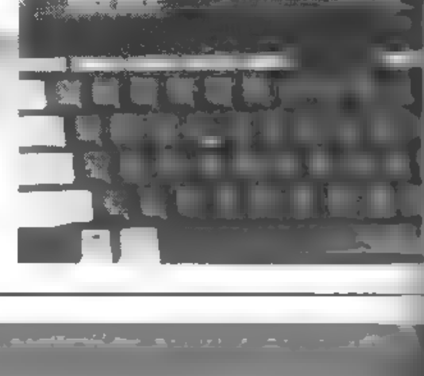
カラフルな16色のカラーグラフィックス機能の画面表示で、教育ソフトでの勉強の能率もあがるし、ゲームもカラフルに展

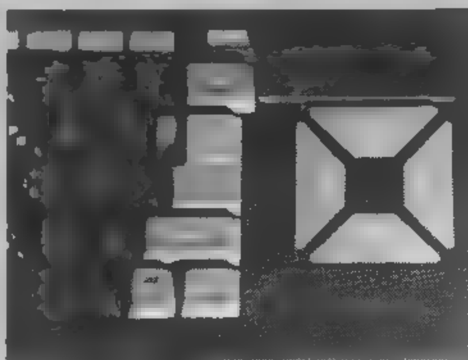


リア部 左からカセットポート、ビデオ・オーディオ端子、チャンネルスイッチ、RF端子、拡張バスコネクタ



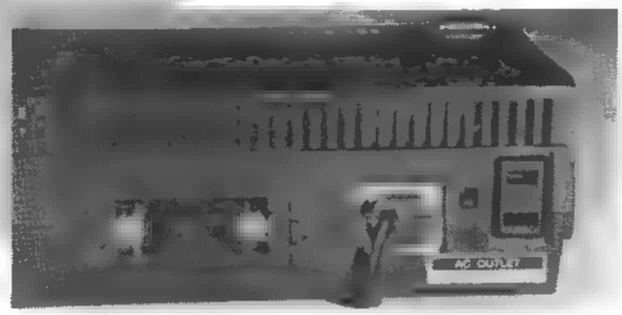
使いやすいフルストロークキー

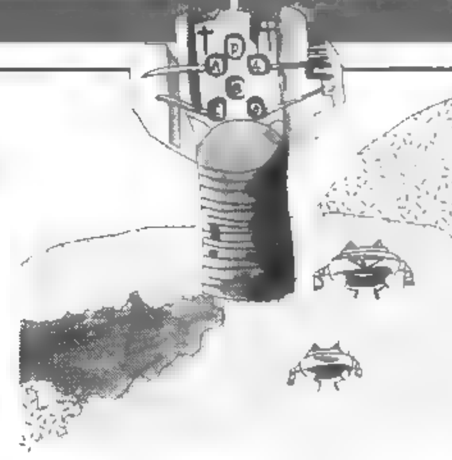


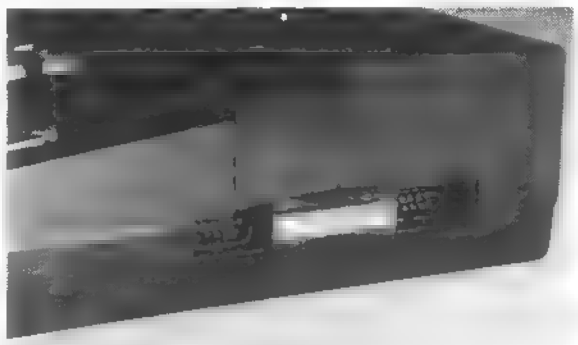


操作性のいいカーソルキー。左上にはリセットボタンもある。

リア部 左から…、親切なACコンセント







ジョイスティックポートは右側面に2つ

開するので思わず画面にひき込まれてしまう面白さが味わえる

ソニーから発売されているソフトは自社ブランドものゲームソフトが、スパーキー、ジュノファースト、マウザー、コンピュータビリヤード、ハイパーオリンピックなど、アーケードゲームで人気の高いものが12本（8月現在）その他、他社ブランドでは、ゲームが13本に教育ソフトが2本 カートリッジにカセットテープと種類も豊富だ

それにMSXだから、他のMSXメーカーによるソフトだってバッチリOK。数百本のソフトのうちから好みのものが選べるのだ だからMSXは面白い。

面白さのひとつに、8オクターブ3重和音のサウンド機能もあげられる。ゲームサウンドも、そして楽譜に従ってプログラムすれば音楽演奏もできる。厚みのある電子サウンドの迫力を楽しもう

黒とアイボリーのボディカラーは落ちついた雰囲気で、部屋の中や机の上ですっきりとした感じを与えてくれる。

デザインはHB55とほとんど変わりはないが、キーボードが本格的なフルストロークキーボードに変わり、タイピングがしやすくなっている。

キー配列は覚えやすい五十音順。黒いキーに白文字で、初心者にも文字をひろいやすいコントラストはうれしい。

パワースイッチが上部にあるのも便利だし、プログラムをクリアにするリセットスイッチがキーボード上に設定されているのはソニーならではの配慮といったところだ。

カーソルキーは少しフラットなタッチキーを採用し、ゲーム時のキャラクターの移動がスムーズにできるようになっている。キーの大きさ、配置も、指の動きに無理のないもので、ゲームユーザーにはうれしい。

ゲーム派にはジョイコントローラは不可欠 JS55はグリップタイプで操作性がとてもいい。ただし、タテ方面に動かしにくいのが難点。底に吸着盤でも付ければ解消するだろう。このコントローラは右側面の端子に接続する

他の接続端子はすべてリアパネルに設定されている。

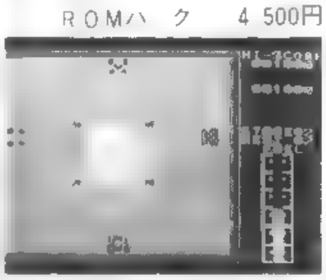
左から、データレコーダ接続端子、オーディオ出力、ビデオ出力端子、チャンネル切換スイッチ、RF出力端子、IO拡張バス、プリンタ接続端子、それにデータレコーダなどの電源がとれるAC外部電源のコンセントがある 特に、このコンセントはソニーだけの便利な設定といえる。

炎上させろ 敵は3台、うろうろしているとやられてしまうぞ

ジャンプ台や池などの面に合わせて敵をつぶしたり、池に落としたりしよう

スペースバーかボタンでスピードアップ、ジャンプだ ガソリンの残量を見ながら、動きまわろう

ROMパック　4,500円

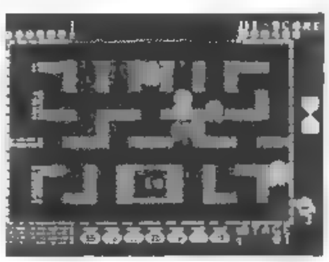


■アリババと40人の盗賊■

しつこいドンをオナラで撃退、10人、20人、30人、40人と子分を倒せばボーナスポイントだ。"?" マークは魔法のしるし、何か出るかはオタノシミ

迷路を走り、盗まれた宝を取りかえそう。

ROMパック　4,500円



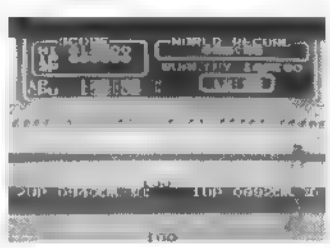
■ハイパーオリンピックI■

100メートル競争、走り幅跳び、ハンマー投げ、400メートルを次々にクリアしよう

記録が、画面に表示される標準記録を超えないと次の競技へは進めず、ゲームオーバーとなってしまうぞ

4つの種目をすべてクリアすると次の記録に挑戦だ 標準記録が高くなり、クリアがだんだん難しくなってくる

右方向のカーソルキーをただひたすらたたき、100mをクリア また、カーソルキーをひたすらたたき、スペースバーをタイミングよく押してジャンプしたり、体力と頭を駆使しよう



ジョイスティックは不利なので、キーボードか専用のハイパーショットでプレイしよう

ROMパック　4,800円

■ハイパーオリンピックII■

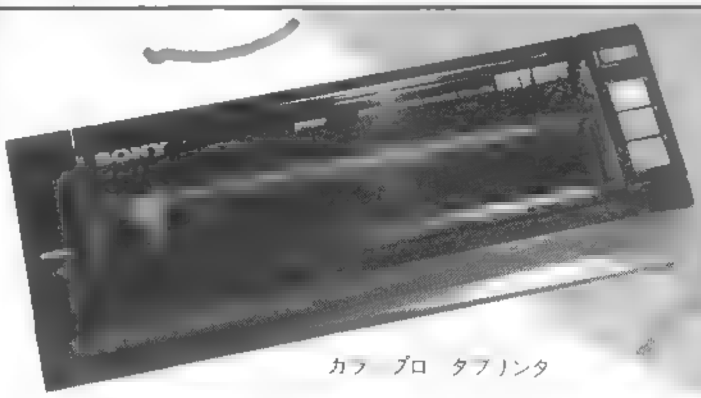


IIは110メートルハードル、やり投げ、走り高跳び、1500メートル走の4種目。

Iと同様に表示記録をクリアしなければ、次の種目へは進めない。

前3種はRUNとJUMPのキーのタイミングがコツだが、1500メートルは完全に体力勝負 これはキーボードよりはハイパーショットを使ったほうが良さそうだ

ROMパック　4,800円




カラープロッタプリンタ

カラープロッタプリンタを接続してみよう

作画やプログラムリストなどを手軽にプリントできるのか、新しく発売された4色カラープロッタプリンタだ。

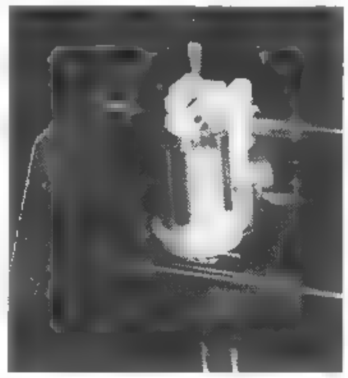
グラフィックソフトを使えば、絵や文字を簡単に紙にプリントできる。HIT BIT本体に内蔵されていない文字やキャラクターもプリント可能だ。

色は赤、青、黒、緑の4色。ボールペン記録で4色ロータリー型は本格的だ。プリントできる用紙のサイズはハガキ大からA4判まで。年賀状、暑中見舞にも使えるし、A4判で成績表やグラフもOKだ。

プログラムのリストや、住所録などの一覧表のプリントには、ロールペーパーが便利。簡単なセットですぐにプリントアウトができる。

レコードや本のデータ、友だちのアドレスなどをインプットしておけば利用価値も充分だ。

“聖子のパソコン”周辺機器も充実して、さらに面白くなった。



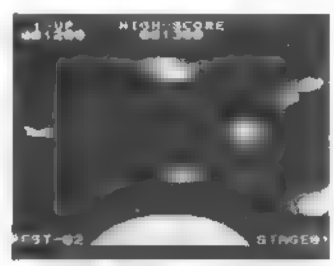
MSX HB75	¥69,800
HB55	¥54,800
ジョイコントローラJS55	¥4,500
カラープロッタプリンタ	¥54,800
データレコーダ	¥14,800

HB-75の主な仕様

CPU		Z-80A相当
メモリ	RAM	64Kバイト実装
	ROM	32Kバイト HB-75ユーティリティプログラム16Kバイト
ディスプレイ		CRTコントローラ TMS9918ANL相当 画面構成 最大40文字×24行 16色 BASIC初期設定 29文字×24行 6色 グラフィック表示能力 16色 横256ドット×縦192ドット 16色 スプライト機能 スプライト面数32枚
文字構成		英数特殊記号+ひらがな+カタカナ+グラフィック記号256種8×8ドット
出力インターフェース		コンポジットビデオ信号 RF信号 TV 1ch 2ch切換可
I/Oインターフェース	キーボード	CPUソフトウェアスキャン方式 キー総数75 かなキー あいうえお配列
	オーディオカセットインターフェース	8ピンDINジャック 1200 2400ボー リモコン機能付
	サウンド機能	8オクターブ 3重和音+ノイズ出力
	プリンタインターフェース	14ピンアンフェノールコネクタ 標準8ビットパラレル転送
	MSXカートリッジスロット	本体2個実装
	外部拡張用I/Oバス	50ピンコネクタ
	汎用I/Oポート	9ピンD-SJBコネクタ 2個 ジョイスティック端子として使用
電源		AC100V 50/60Hz
消費電力		18W 本体のみ
外形寸法		407×67×245mm（幅・高さ・奥行）
重量		2.84kg 本体のみ
付属品		75Ω同軸ケーブル アンテナコネクタ データレコーダ用接続コード アンテナ切換器 データカートリッジ 取扱説明書 BASIC入門書 HIT BITの使い方マニュアル グラフィック用シール



■バトルクロス■



宇宙探索船フロンティア号は今まさに、未知の星間物質・マグネットクラスターの内部へ船首をつっ込むところだ。

クラスター内の電磁壁に少しでも船体が触れれば、大爆発をしてしまう。エイリアンの攻撃もあるので、うかうかとはしていられない。船内は極度の緊張感につつまれている。

フロンティア号は逆噴射で軌道を修正しながら、宇宙洞くつへと姿を消していった。

ジョイスティックかカーソルキーで宇宙船をコントロールし、第1場面ではエイリアンを攻撃。第2場面ではタイタンからのレーザー光線に気をつけながらエイリアンを攻撃だ。

第3場面では、マグネットクラスターと接触しないと次の場面に進めない。第4、第5場面ではエイリアンを攻撃しながら、魔の洞くつを抜けるのだ。

もう、あとへはひけない!

ROMパック 4,500円

■爆走スタントレーシング■

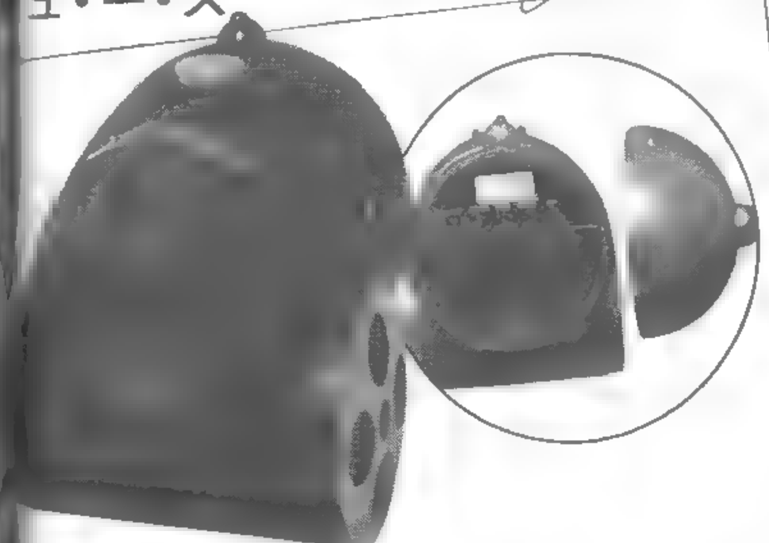
クレイジーでエキサイティングなスタントレースで勝ち残るのだ。

スピン、クイックターン、スクロームにファインクボディスタンプなんて離れ技も使おう。

敵の車の横から体当たりして

HOBBY

・ュ・ー・ス



今までの目覚し時計のイメー
ンを一新したおもしろ目覚しか発売される
フ ハ音、宇宙音、爆発音なとの擬音アラームで目をさまさせようというもので、その名も"ときときシリーズ"
音たけてな 、テザインも音に合わせているところかニクい
時刻表示は底面やフタの中に納めてあり あらかじめ設定した時間に鳴り出すアラーム機能の他、いつでも任意に鳴らせるサウンドデモンストレーション機能か付いているので、ハーティやゲームの合図に効果音にと巾広く使える
"ときときはくたん"は爆弾、"ときときとん"は大砲、"ときどきっぱ"は大きなラッハ、つき、"ときときろぼ"はロボット、"ときときうちゅー"はUFOと、とれも夢と遊びのあるテザインた
インテリアとしても 道具としてもかなり楽しめるグッズといえる

6 500〜7 000円

36種類もの変化球を投げちゃおう!!
■ベースボールゲームBB101■

大詰めになったプロ野球 観戦にも熱か入るけど、やはり野球はプレイしたほうか楽しい とはいうものの、仲間か集まらなけれはキャッチボール程度てお茶をにごすことになってしまう
そして、誰にでも楽しめる"ベースボールゲーム"の登場となる リアルなアニメーション表示を可能にした大型液晶スクリーンを採用したもので、1試合かちゃんと9イニングスの本格的な野球ゲームた
カーブ、シュートなどの変化球を加え、なんと投球の種類は36 そしてタフルプレイやタッチアップなども可能た
サヨナラゲーム、コールドゲーム、引き分け再試合などもあり、試合を勝ち進んでいくと、相手チームも強くなっていくのはなかなかのもの。
重さわずか67グラムで、携帯に便利なポケットサイスは旅行にも最適 いつでもどこでもすぐにプレイボール。
指先の微妙なタイミングで36種の投球を投げわけてみよう
■時・分・秒表示でワンタッチ0秒修正機能付■定数計算などか可能な8桁計算機能付

3,980円

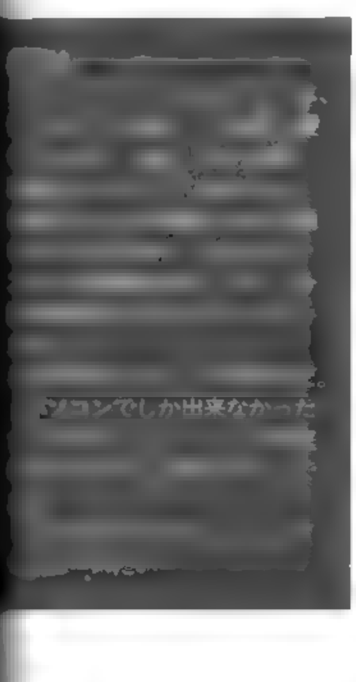


(カシオ)

ゲームウォッチならアルバゲーム

服部セイコー)





■ママゴンゲーム■

ボタン操作で少年を左右に移動させ、落ちてくる数字、文字の爆弾に当たらないようにしなから、家の外に出て得点を競うのた
ゲームセレクトし、スクリーン下のボタンてスタート
爆弾か点滅しているときにはその下を突破することができる。3回突破するとドアか開き、外に出られる (RB

■スペースバトルゲーム■

自動的に発射されるミサイルをうちおとしなから、UFOを母船に格納しよう
左右にUFOをコントロールしミサイルをかわすのだ。点滅しているミサイルはUFOでキャッチできる
3回キャッチすると母船のハッチか開きUFOは中に入れる

(SG)

RB・SGいずれも、時計・カレンダー表示 アラーム ストップウォッチ 内部照明ライト付 6,800円

■ラブゲーム■

落ちてくるハートに矢を当て、成功すると男と女の人か現われ、ベビーか誕生するというハッピーゲーム
タイミングよく右下のホタンを押して矢を当てるのかミソ

5 900円

■ペンギンゲーム■

流氷にペンギンか飛び乗り、基地に戻って得点を競うのた
1つの流氷に対して、ペンギンは1羽しか飛び出さないので、タイミングよくホタンを押すとが必要だ。 4,900円

■ハトの郵便屋さん■

落ちてくる手紙をハトにくわえさせてポストに入れ、得点を競おう
ボタンを押すとゲームスタート 同時に手紙か落ちてくるので、うまく合わせて再びボタンを押せは、ハトか飛び出してくる
成功すると、ハトかかわいく手紙をくわえ、戻ってきてポストに手紙を入れるのだ。

4 900円

3種類のアルバゲームには、いずれもゲームIIのもぐらたたきか内蔵されている
モードボタンでゲームIIにし、アクションボタンを押せばゲームスタート
ハンマーをもぐらの上に移動させて頭をたたいちゃおう。しかし、間違ってねずみをたたいたら、ペナルティとして2秒間の時間ロス。簡単なようだけど、けっこう汗かくかも。

声が出る、"おしゃべり野球ゲーム"

音声合成LSI内蔵 ベースボール9（学研）



プレゼント5名

スイッチオンすると"プレイボール"という声が出てゲームが始まる野球ゲーム。

ゲームは攻撃側ボタン（ランニング、バッティング）だけを使う1人用と、攻撃・守備の両方を使う2人用の2種類。

マルチカラースクリーンには、ダイヤモンドが表示され、声によるジャッジとダイナミックなサウンドで、スリルいっぱいのゲームがプレイできる。

対コンピュータでやる1人ゲームよりは、2人が守備と攻撃をするほうがゲームとしてはおもしろい。

先攻、後攻を決めたら、送球ボタンを兼用の投球ボタンを押してプレイ開始だ。

投球はカーブ、ストレート、シュート、スロー&チェンジアップの5種類が可能。

投球にうまくタイミングを合わせて、バッティングボタンを押せばナイスバッティング。出塁したら、ランニングボタンで走塁、盗塁OKだ。

守備側はフィールディングボタンで左右に野手を動かし捕球しよう。送塁ボタンを適切に押してアウトにするのだ。

ジャッジの声は、ストライク、ボール、アウト、チェンジなどで、かなり聴きとりやすい。ただし、サウンドON・OFFができないので、深夜のプレイには向いていない。

1人用の場合は、いつも攻撃側となり、バッティングだけをすることになる。

本塁ベース上で打たないと空振りになるし、打つタイミングがズレるとヒッティングにはならないというのは、かなり難しい。ファンファーレを聞いて、ジャッジにホームランと言わせよう。

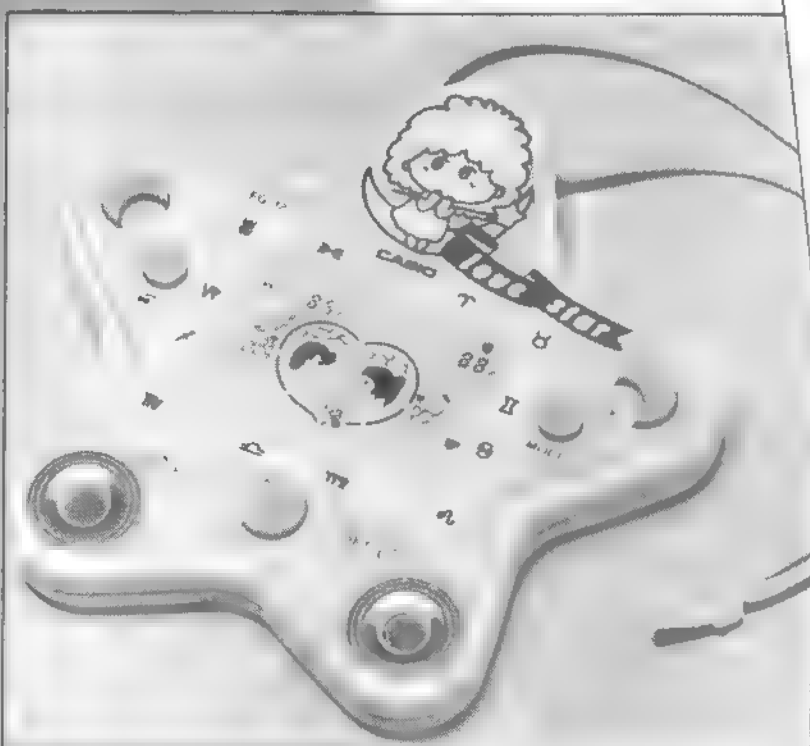
5,980円

TOY&

新・製・品

キミと彼女が手をつないで相性診断!!

星占いLSIゲーム ラブスター（カシオ）



女の子に人気の高い、西洋占星術の星座占いを応用し、気軽に相性診断をしちゃおうというのが"ラブスター"だ。

男女それぞれの星座をセットし、手をつないで同時に診断キーに触れると、アラふしぎ!! 2人の相性がスクリーンに表示されちゃうのだ。

日ごろ手をつなげなくて悩んでいるキミ、これさえあれば、ぜったいに手をつなぐことができるぞお。

2人の相性度は5段階の絵で表示。それぞれの段階にあわせて、ウエディングマーチや葬送行進曲などのメロディーが流れるってわけ。

ウエディングマーチを鳴らすためには、しっかりと手を握ること？ いーえ、ダメなときはダメなのでアキラメちゃおう。もし、ショックが大きいようなら、サウンドをOFFにすることもできるのだ。

もし、葬送曲だったら、遊びに徹してしまおう。楽しみながら頭の体操ができる"記憶力ゲーム"も内蔵されているので気分を変えてプレイすることだ。

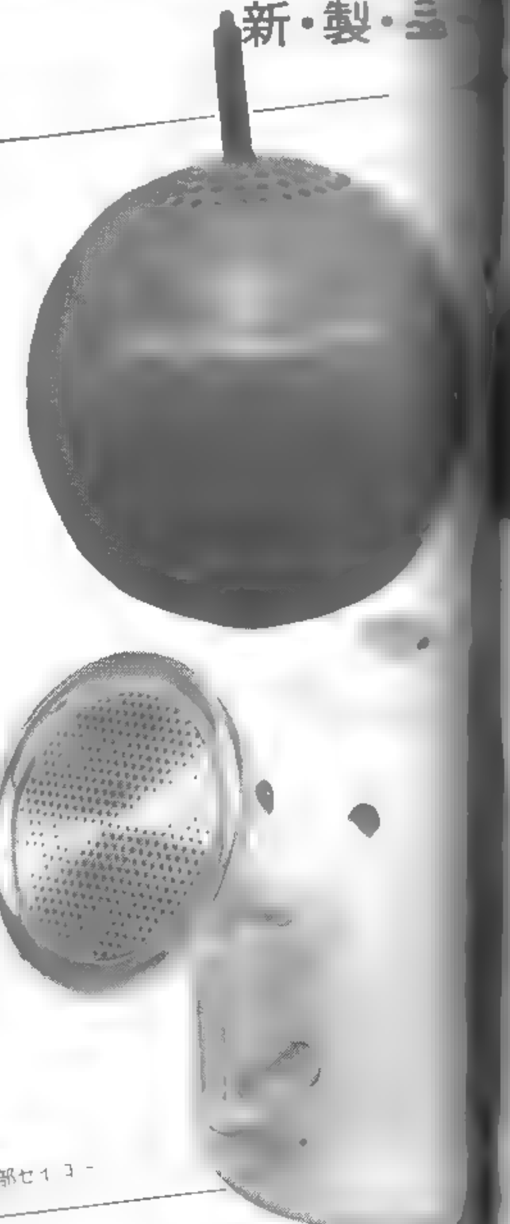
男の子と女の子の3種類の絵と、それぞれに対応するボタンにより、1問ごとにあらわれる絵を表示した順番にボタンを押して得点を競う。

表示された絵を最初から順番に記憶してボタンを押すのだから、判断力と記憶力の養成にはピッタリだ。

■アラーム付電子時計機能内蔵

3,980円

おもしろ目覚し"どきどきシリーズ"で早起きしよう



服部セイコー

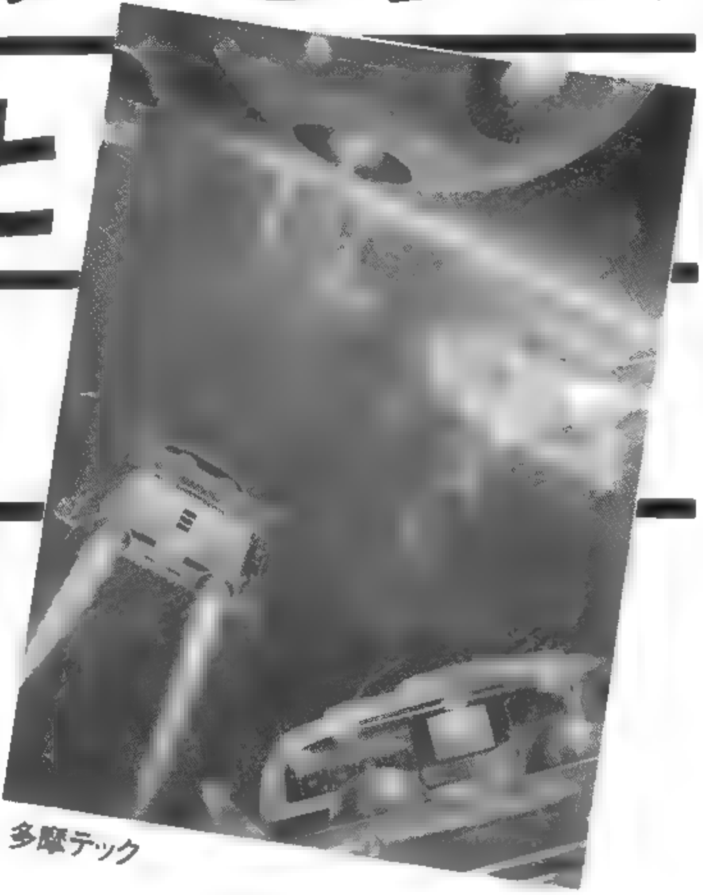
問い合わせ先 学研(720)1… 服部セイコー☎563 2… カシオ計算機☎347 48… ●いずれも東京03

ナムコ、"ファミリーコンピューター"のソフトを販売



TAMA TECH　●連載第4回/絶叫のアウトドアシリーズ

絶叫とゆーよりも、た〜〜っぷりとエンジョイできます!!



多摩テック

宇宙体験ができるマッハセブンと、園内周遊の優雅なテックトレインが登場した〝多摩テック〟に直行。絶叫をほどほどにおさえてみたのが今回のアウトドアシリーズ!!

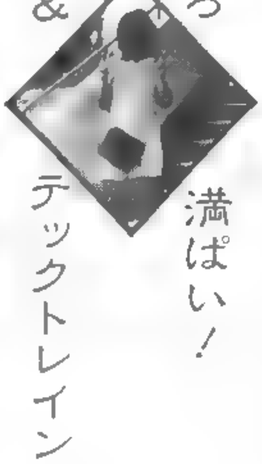
いつも絶叫だけで、遊園地本来の楽しさにチョッピリ疑問を感じたりもする取材(ゴメンナサイ)の連続が、今度は少し違った雰囲気。だって、ゴーカートにめいっぱい乗れる多摩テックが目的地なんですもの。

突撃レポート/田中優子

モートピア・多摩テックに取材と聞いて心うきうき。なぜって、免許を持ってないワタシでも、バッチシとゴーカートなんかを運転できちゃうんですもの。

7月もおしまいのあるクソがつくほど暑い日、やって来ました、多摩丘陵の緑の中の多摩テックに さすがに兵陵地帯のためか、都心のクーラーなしのわがオフィス兼居間にいるよりは風がさわやかで涼しいのです

遊びごころ満ぱい! マッハセブン&テックトレイン



いっちゃん最初は、この夏に初登場した〝マノハセブン〟です

奥まった丘の途中に、他とは違った未来的な建物があります この中でマッハセブンか飛行しているのです

マッハセブンは宇宙体験館コクピットに、未知の宇宙か迫ってくる擬似体験か売りものとか

ともかく乗ってみることですステーションか



‥ら超高速有翼機のスタイルをしたマシンに乗り込みます 連結

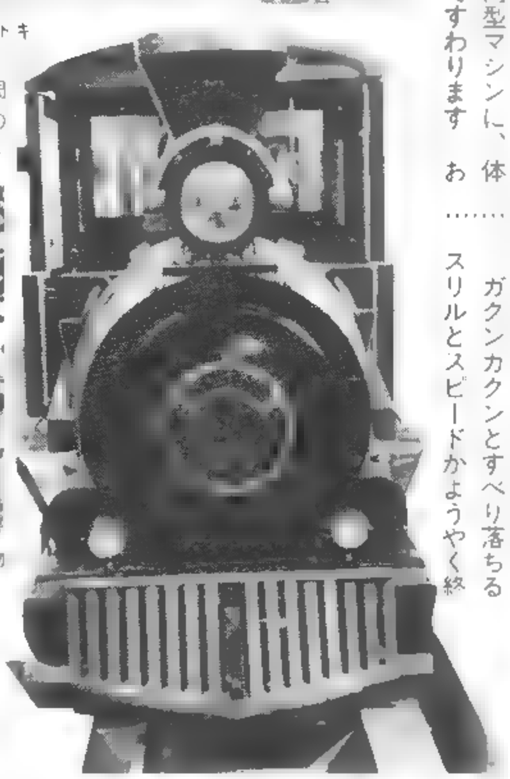


マッハセブンの建物はひときわ目立つ



乗り込んで発進するまではドキドキ

優雅に園内一周する西部劇風のデックトレイン





絶叫かほとばしる数少ない乗り物"UFO"

は6両て、それぞれに大人2人と子供1人の3人が乗れるようになっています。

シートに腰をおろし、安全バーを下げて発進を待つのです。いったい、どんな動き方をするのか、不安と期待でドキガムネムネって感じ、いつもながら、これがたまらなくていいのです

マッハセブンストーリー／

快適だった宇宙ステーションに事故が発生した。ステーションの住人たちはアラームの音に追われるようにマッハセブンに乗り込み、ステーションを後にすることになった。発進たノマシンは一気に加速してテイクオフ、暗黒の宇宙空間へ飛び出して行った行く先は？　隕石や流星雨に遭遇しなかっ、マシンはある惑星都市にたどりついた

ブザーが鳴って発進です。ストーリーのとおり、一気に加速し、フワリと浮く感じで回転飛行に移ったのてす

遠心力が加わって、スピード感がぐんと増したように感じます　暗黒の宇宙には突然光か走ったり、轟音か響いたりでホンモノのよう（もっとも、ホンモノの宇宙には行ったことがないけれど）

気がついてみると、直前と直後に連結されていたマシンが、ずっと前と後ろに離れて飛んでいました。

やがて巡行速度。ぐんと傾斜か増してGか加わります　このときの最大バンクは40度。ぐるぐるとまわっているのは、ちっとも意識せずに快適な飛行か味わえるのです

マシンの速度か落ち、傾斜かゆるやかになるともう目的地は間近　前後のマシンかゆっくりと近づいて来てドッキングすれば着陸てす

この間約3分。プラットホームに着くと都市への扉が開いて無事宇宙旅行は終了です。

急速な加速、宇宙をいろどるきらめく星と光りの糸、G加重と、ステキな体験に大満足　絶叫はないけれど、スピード感に充分酔える傑作マシンです

次も新登場の〝**デックトレイン**〟です

これはのんびりゆっくり、多摩テックの園内を一周する汽車ポノポ

ステーションは、あっとおどろく西部劇風。決して駅とは呼べない開拓時代のムードかいっぱいです。

ムムムノ、やって来た気車はこれまた、アメリカ開拓時代のスタイル。

蒸気機関車と石炭車、それに一両ずつデザインの違う客車が6両の列車に乗ってカタコトガタゴト　どこからか、インディアンや騎兵隊か出て来そうな雰囲気があるのです。

全長1100mのコースを12分かけて、ゆっくり一周。の～んびりとできるのは、デックトレインならではです。

ワタシがもっと乗っていたいと思うのだから、チビッコがダダをこねるのは、よーくわかります。

の～んびりとしたところで、おつぎは、ここ多摩テック唯一の絶叫マシン〝**UFO**〟て絶叫体験

3両連結の円型マシンに、体を中央に向けてすわります　お客は円座になるってわけで、なんだか体中から、次に起こるアクションに期待がわいてくるのです

屋内のステーションから、扉の向こうへUFOの発進てす　いきなり体が外側へほおり出されるように動きます。

アンンン、3両がそれぞれ別々の回転をして、急カーブの下りをスピードを上げて走っているのです。

曲がるたびに回転が逆になったりで、そのG感覚は大変なもの　顔はくしゃくしゃで、笑っているのか泣いているのか、よくわかりません。とーぜん絶叫の連続。まわりの景色はザーッと流れ、どこをどう走っているのかもわからないのです

ガクンカクンとすべり落ちるスリルとスピードかようやく終



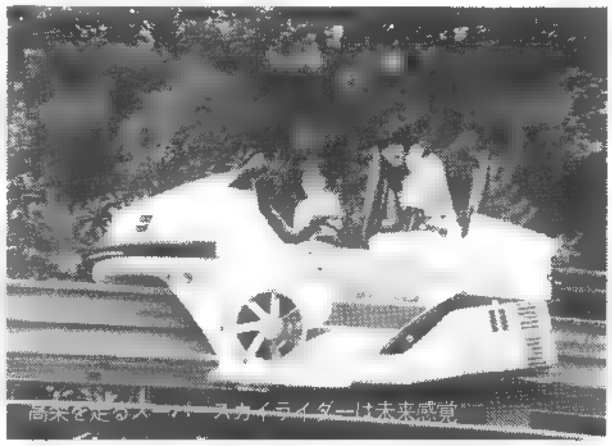
ジェットコースター〝カナディアンジェットライダー〟のスピード感は遊びごたえ充分！

わったら、今度は大傾斜を昇ってステーションへ向かいます。
これが意外に長い時間です。不自然なかっこのまま、ゆらりぐるりとなりながらひっぱりあげられて、ようやくステーション
プラットホームに降り立ったときにはもう絶叫のことをすっかり忘れているのは、あの斜面のせい？ またすぐに乗りたくなっちゃったのだから。

モートピア。だから自分の体でマシンを動かさなけりゃ！



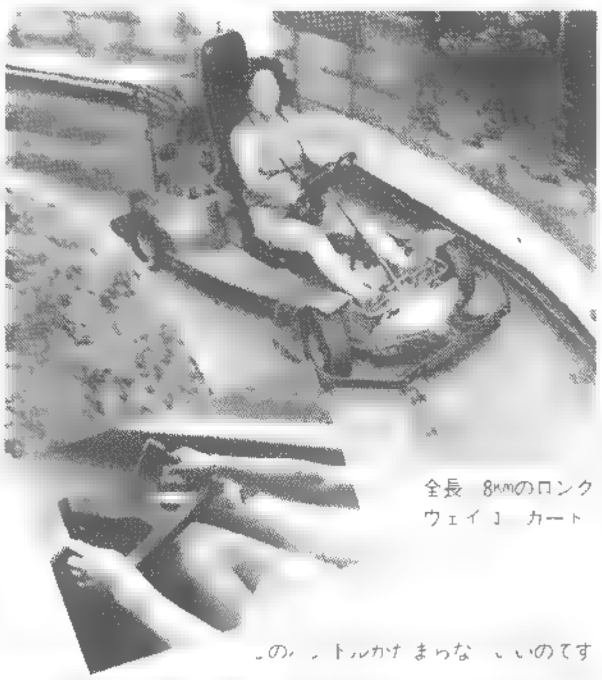
ここ多摩テックには、25機種5百台もの乗り物があるのです。ちびっこが一人で乗れるもの、大勢でワイワイやれるやつ。そして自分で運転できるうれしいゴーカート。
ハンドルを手に、アクセルとブレーキを踏んで、日ごろのうっぷんを晴らしちゃえるのです。
ゴーカートの種類は3つ。〝フォーミュラカート〟は、2人乗りのフォーミュラタイプのすごいやつ 一周千メートルのロングレーシングコースで追い抜きも自由にできます。
スタート地点は、レース場のピットそっくりで、本場レースの臨場感がひしひしと伝わって来ます
最長の走行距離を誇るのは、〝ロングウェイゴーカート〟。1.6kmの山坂の道を何分で走れるか。エンジン全開で気分そう快になれます。
とくにフォーミュラカートのコースの外側を走るときはサイコー。高速レーサーになったみたいです
3つ目は、最近走り始めた〝ジェットカート〟です。
スピード感は、ゴーカート直中で一番 それに、スタート直後のトンネルの中を、外輪船と並んで走るコースは涼しさ満点。別世界をドライブしているみたいです。



高架を走るスーパースカイライダーは未来感覚

コースの前が空いていれば、アクセルをグンと踏んで、めいっぱいの走りも楽しめます。景色がうしろへブッ飛んで、ゴーカートのダイゴ味が味わえます。
もうひとつ、ゼヒとも乗っちゃいたいのは、園内中心部を一周している〝スーパースカイライダー〟です。
モノレールのような高架を、ステキな電子音を出しながらスーパーバイクが走るのは、とっても気分よさそう。
実際に乗ってみて、やはり思ったとおり、全長550m、高さ6mのアップダウンコースはまるで空中を走っているみたい 下を走るカートや乗り物が小さく見えま～す――というのが実感。たっぷりと未来走行が体験できます。
最後は入口の左奥にある〝カナディアンジェットライダー〟に乗ることにしました。
丸太のスタイルをした、ローラーコ スターです このコースター、よそのものと違って、高架は一切ないんです。
つまり丘陵という地形を利用してコースが作られているので、空中を疾走する感じはありませんが、木の間を抜けたりガケの下を走ったりするので、スピード感は満点、バンク角度もかなりきついのは、コースターバフにもってこいです。
この他にも、多摩テックには乗り物がいっぱい。ゼヒゼヒ休みに行ってみようよ。スポーツドライブの秋なのだから……。





全長 8kmのロングウェイゴーカート

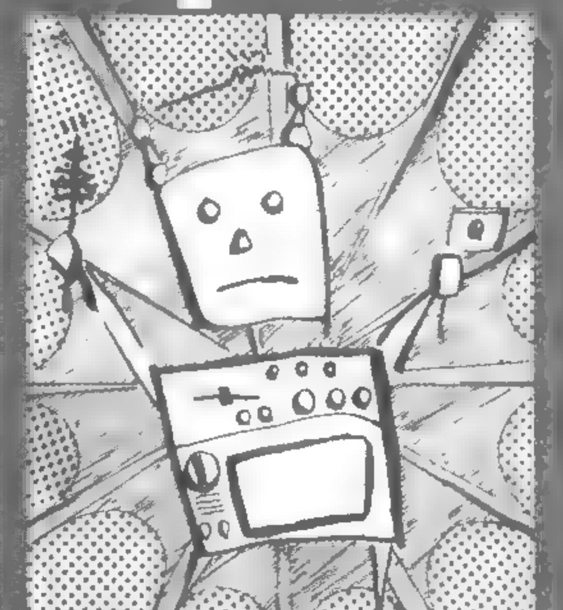
このトンネルがたまらないのです



■多摩テック■
東京都日野市程久保1
☎0425(91)0820
入園料 大人800円、小人400円。
日・祝＝9時〜17時15分、平日9時30分〜17時15分。
交通 京王線多摩動物公園駅下車、山通バス3分
※91ページに多摩テックからの読者プレゼントがあります。ふるって応募してくださいね。

パーソナル
コンピュータ
ソフト

パソコるひとのパソコンソフト



コンプティーク

クライシスマウンテン

アメリカのアップルソフトを移植して好評を得ているコンプティークから、第二弾シリーズの一作か、このクライシスマウンテンだ。

クライシスマウンテンという題名からもわかるように、山の中に仕掛けられた時限爆弾を解除するゲーム。

内容は、キミが有能なフリーエージェントになって、国際テロリスト組織のアジトである山の中に潜入し、そこにある武器や備品を奪うと同時に、セットしてある時限爆弾の起爆装置もはずさなければならない。

爆弾のある洞窟内は、岩はころがってくるし、溶岩は吹きでているという危険地帯なので、充分注意しながら進むのだ。

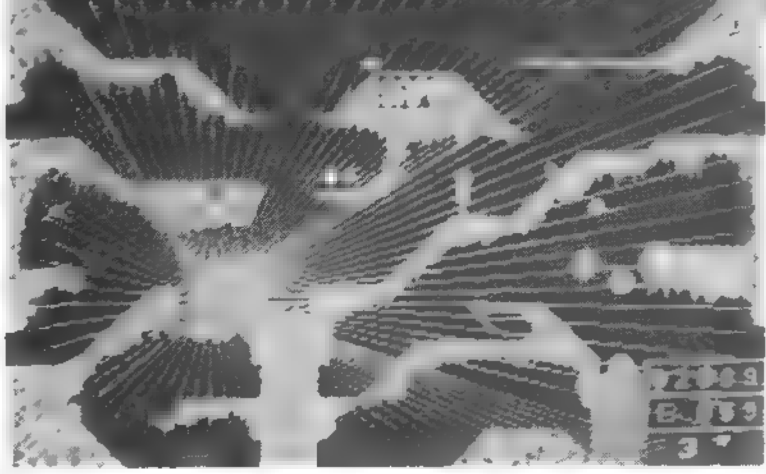
プレイヤーの状態は三段階あって、普通の状態から軽いダメージそして、はうことしかできない状態とレベルダウンしていき、それ以上は天国へ行ってしまう。これはプレイヤーが岩にぶつかるごとにレベルダウンするが、一定の時間がくると回復していく。

爆弾の起爆を防ぐには、まず爆弾の真上まで行ってから、その上で四つんばいになり、SAFEの文字がでるまでキーを叩く。このときにスコップを持っていると、叩く時間が短かくてすむ。

こうして画面上の爆弾をすべてSAFEにすると、ボーナスランが始まる。ボーナスランの間中、岩に触れなければ、その時間がすべて得点になるか、岩に触れたらその時点でボーナスランは終了。

ゲームをやってみると、まずグラフィックが良くできている。プレイヤーの動きなどはなかなかコミカルでおもしろい。爆弾は起爆時間の短いものからかたずけた方がよいが、どこをどう通ったら行けるのかを考えるのもコツの一つだろう。見ものは爆弾が爆発するところで、これは一回は見ておくべきだ。





PC88(II) FM7・77
5・1D 6、800円

PERSONAL COMPUTER SOFT

ファルコム

異次元からの脱出

異次元世界を体験するアドベンチャーゲームは、ファルコムの電子冒険小説シリーズの第一弾だ。

気かついた時、私は暗い森の中に倒れていた。それも見知っぬ異様な森に〃 気を失ったときにどこかにぶつけたのだろうか、後頭部がズキズキと、心臓の鼓動に合わせて痛む

その後頭部を右手で押さえ、あたりを見回わす。それにしても、いったいこの森はとこなのだ

そうしているうちに、昨日の夜に起きたことか思い出されてくる

とテクニカルブックは、表紙を開いたらすでに小説風で、なんと8ページも費されている。

これかこの電子冒険のフロローグなのだ。そして、ストーリーはプレイヤー自身がキーインして体験していくことになる。

ふつう、この種のゲームだと、和英辞典を片手に解析していくのだが、このゲームでは動詞の一覧表を見ればいいし、名詞はゲーム中にしっかりとスペルが出てくるので、辞典は全く不要だ。今まで、英語が苦手で尻込みしていた人にも充分プレイできる

ただひとつ憶えておく単語は、自分の持ち物を知りたい時に人力する〃INVENTORY〃たけ。

移動は東西南北でそれぞれNSEWで行なえる。動作、行動は動詞+名詞でOK。ミスタイプさえしなければ充分先に進める

また、このゲームでは効果音が出される。深夜などで音を消したい場合には、SOUND OFFと入力すれは消音、SOUND ONで再び音が生きる。

さて〃トワイライト・ゾーン〃からの脱出は……。

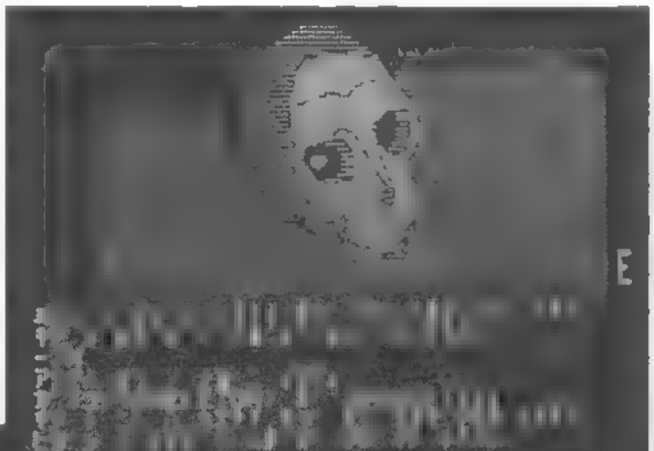
第1回目。森に入ったらガイコツか そしてその目にまっ赤なルビ が入っていたので、取りあげたら〃のろいによって〃ケームオーバー 何とあっけなく、第2画面てボン

第2回目 動けるたけ動いて、目につくものをかたっはしから取って、現在、大木の上の鳥の巣に挑戦中 これから先、どうなるのか全くわからない 果たして脱出できるのだろうか……

FM7 CT 3、800円

5D 5、800円

FM77(3.5D) 5、800円





デービーソフト

フラッピー

200画面という驚異の面数で人気が急上昇中の思考型ゲーム。

荒涼としたゼビラス星でひとりぼっちのフラッピーくん、生まれ故郷の美しい星・ブルースタ のかけらを集めるため、ゼヒノス星をかけまわるのた

ちひっこくてヒョコヒョコと歩くフラッピーを、テンキーで上下左右に動かして、ブルースターのかけらを青い聖域まで運び込めは 面クリア

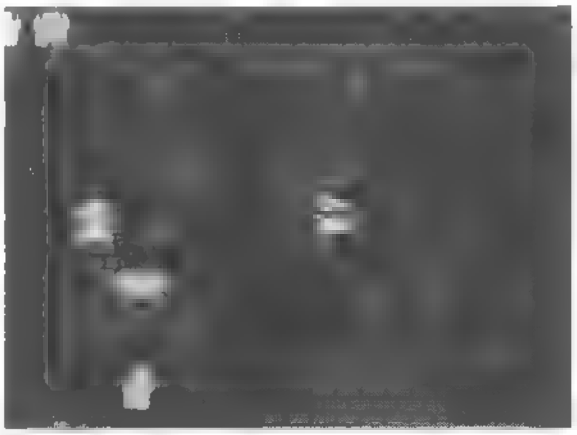
たた動かすだけなら200面は楽勝なのたか、エビーラとユニコーンという大敵がいるのでさあ大変

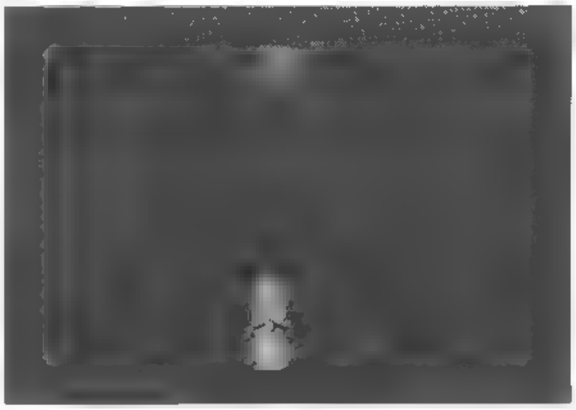
エビーラは縦横無尽に動きまわり、フラッピーの邪魔をするのだ

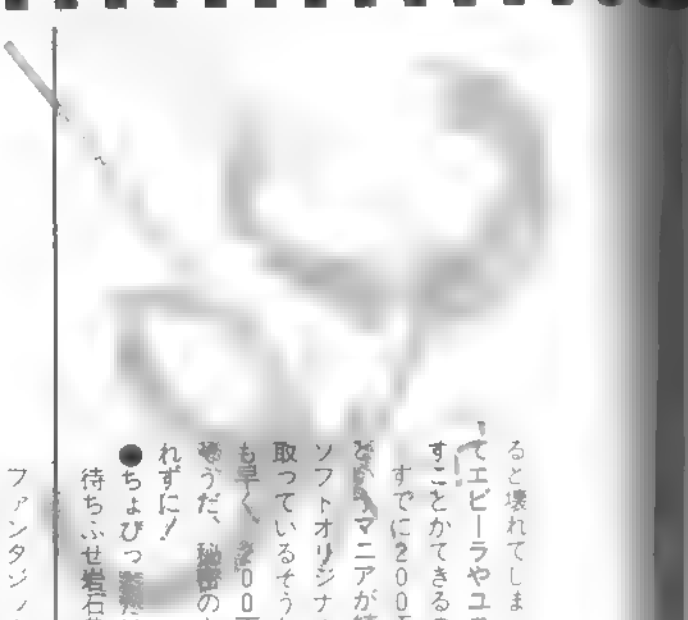
執拗に追いかけてくるし、猛毒の固まりなので生命が危ない。ユニコーンも強い毒性を持つので触れないことだ。

ところどころに生えている催眠きのこを拾って、エビーラやユニコーンにぶつけよう。しばらく眠らせることかできるそ

岩とブルーストーンは左右に押して進もう 勢いよくぶつか







るとこわれてしまうか、落下させてエビーラやユニコーンをつぶすことができるのだ
すでに200面をクリアしたどこかのマニアが続出しデービーソフトオリジナル認定証を受け取っているそうだ　さあ、キミも早く、200面を目指そう。そうだ、秘密のキーワードも忘れずに！

●ちょびっと裏技テクニック
待ちぶせ岩石落とし　エビーラをやっつける基本技。すぐに落とせるようにし、タイミングよく落とす。
岩石封じ　どこかに閉じこめてしまうテクニック。
クリアするためには、とにかく岩を斜めに積んだりして、何が何でもブルーエリアにブルーストーンを運ぶのだ。画面上にある岩を最大限に利用して、運搬ルートを考え出そう
クリアした人たちが要した日数は、カ月から4カ月半までとさまざま。疲れなんかなんのその楽しんだ人たちばっかりだ

X1(D)／PC88／PC60(II)／FM7・77
CT　4、500円
5D　6、800円
PC66　3.5D　6、800円
FM77　3.5D　6、800円
MZ15　D　4、800円
MSX　CT　3、800円

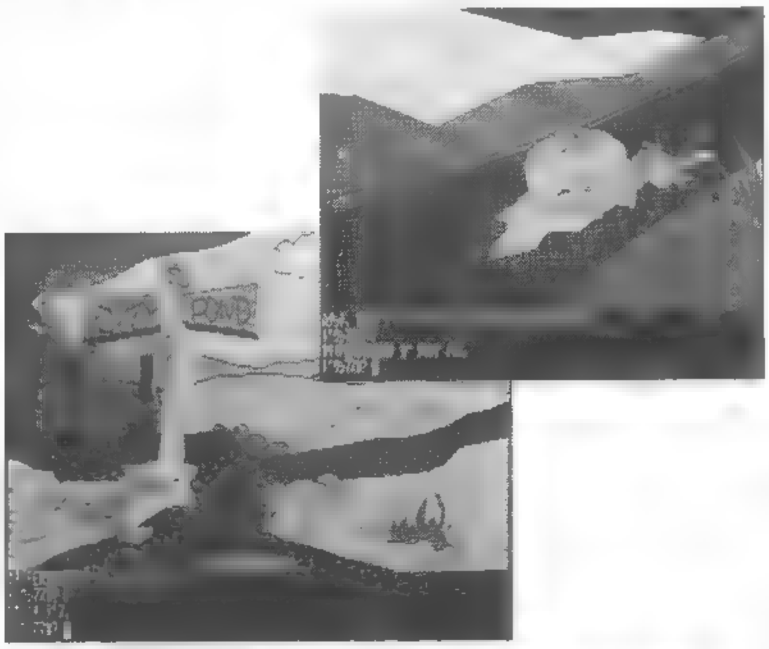


ハドソン

サラダの国のトマト姫

ファンタジックなアドベンチャーゲームの世界が広がってくるとても楽しいゲームだ
銀河系のはるか遠くに、地球と同じような文明の栄えている星にあった王国が舞台となっている。
国民は、キュウリ、ジャガイモ、ニンジン、ピーマンなどの野菜ばかり。そして平和な国にクーデターが起き、カボチャの王が誕生したのだ　国民は悪政に泣き、ついに反政府軍が立ち上がった
そんなとき、諸国を旅するキュウリ戦士がこの国に立ち寄り、反政府軍のために、カボチャ王にとらえられているトマト姫を救出することになったのだ。
サラダの国の入口からゲームはスタートし、街、森林地帯、カボチャ大王の城へと進行していく。
ゲームは日本語表示で、入力は英語またはカナでOK　英語が苦手でもゲームは進行できる
場面が変わったときには、必ず"LOOK"か"ミル"で状況を確認し、思わぬヒントをさがすのだ。
グラフィックスは、おとぎ話の絵本を見ているように美しく、登場するキャラクターもユニークで楽しい。また、視線も多少ロウアングルになっていて、雰囲気を出している
登場キャラで面白いと思ったのは、街の中にある奉行所だ。ここには、遠山の金さんふうの奉行がいて、桜吹雪なんかを見せてくれたりする。
さて、キュウリ戦士はたった一人で、にっくきカボチャ大王から、かわいいトマト姫を救い出すことができるだろうか。
絵本を見ているつもりで、プレイスタート！

X1シリーズ／FM7／PC88(II)　CT　4、800円
X1(D)／FM7／PC88(II)／PC98(F)　D　6、800円





CT　テープ、5D　5ディスク、8D　8ディスクの略　これらの表示のないものはテープ版

T&Eソフト

3Dゴルフシミュレーション Part2

ゴルフゲームの中でも好評の3Dゴルフシミュレーションのパート2。

パート1に比べ、完全マシン語としたため、画面表示が高速化され、ゲーム展開がスピーディになった。

また、ホールデータも一括ローディングされるので、各ホールごとに待たされる時間がなくなった。ホールは1番から18番まで、アウトとインに分かれスタートする。

ロードの途中でメニュー画面が表示され、自動的に次のホールへ進むノーマルや、各ホールのカップイン後にリピートなどの特殊機能を指定することができる。セレクトにすると、同じホールをもう一度プレイすることが可能となる。

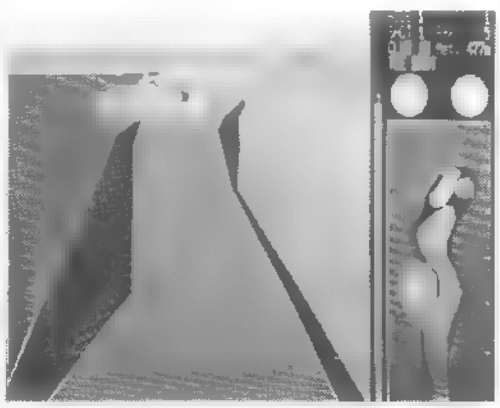
また、ボールのスピードを速くするか遅くするかの選択や、一度プレイして、あらかじめセーブしてあるショットデータをロードし、セーブしてある最後のホールまでをオートでリプレイし、次のホールからプレイする機能も持たせている。

プレイヤーは1人または2人、2人の場合には、1人がホール終了後、プレイヤー2のプレイという変則的なものだが、けっこう楽しめる。

画面表示は右にクラブ、風、ショット方向など、左が視野画面で構成されている。

ショットは、ホルセットのクラブから目的のクラブを選び、次にショットの方向を決めるのだ。このとき、風向と強さを計算することを忘れずに。

ショットの方向が決まったら、パワーバーの動きを読んで、目的の強さでスペースバーを押しショットする。

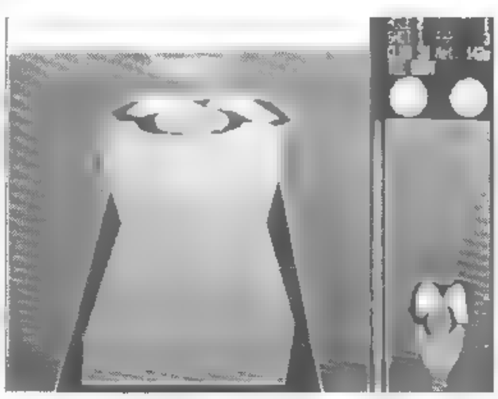


ホールは視野画面ア中と、右の全コース図上を飛び、止まるとその位置の状態がコメントとして表示される。

あとは同様に、18ホールまでプレイすることになる。

ユニークなコマンドが付いているので紹介しておこう。

Sキー　ホールの飛びをコマ送りに指定する　Cぶみのキーを押すと1コマずつ飛んで行く



Cキー　コマ送り解除

Hキー　ショット前のクラブ選択時にボールを見やすく、半径2ヤードに拡大表示する

などで、パート1よりぐんとプレイしやすくなっている。

FM7　NEW7　FM77

CT　4,000円

電波新聞社

X1ゼビウス

アーケードゲームの最高峰、あのゼビウスのパソコン移植版だ。X1のグラフィックス機能がフルに活用され、ゲームセンターの興奮がモニターによみがえる。

このパッケージには、専用の2トリガー付きジョイスティックとソフトがセットにされている。キーボードのテンキーでコントロールしてもいいんだが、敵の動きに対処するにはジョイスティックでなければ無理だろう。

トリガーボタンを押してゲームスタート。ソルバルウをコントロールし、相手の攻撃をかわしながら、敵飛行物体や建造物を破壊するのだ。空中用のザッパーと地表用のブラスターを発射し、エリアを進めていこう。

専用ジョイスティックは右手でコントロール、左手で発射となっているが、底面のスイッチをスライドさせると、逆でコントロールすることができる。

テープの場合はロードが約5分でエリア3まで、4面以降は1エリアごとに約25秒ずつロードされるので、たてつづけの攻撃というスリルは感じない。

DISKでも、4面以降はエリアごとにロードするので画面スクロールが一瞬止まる。しかし、テープほどのことはなく興奮とスリルは持続できる。

〝エリアを指定してプレイをしたい〟〝そこだけを練習したい〟という場合には、EDITORモードを呼び出そう。

タイトル表示中にESCキーを押すと、EDITORモードになる。

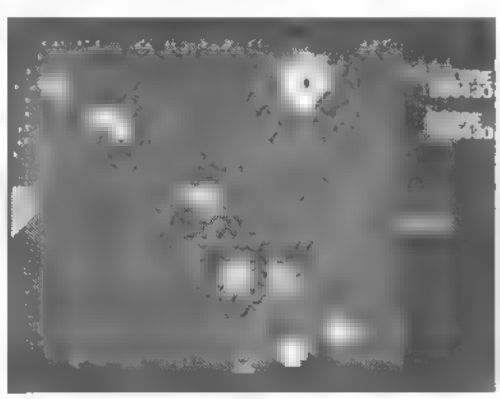
EREAを聞いてくるので、スタートしたいエリアを指定しボタンを押せば設定完了だ。

カラーリングもよく、自機・敵機もわかりやすいし、スクロール画面もスムーズな動きで、ゲームセンターとはひと味違ったゼビウスに興奮させられる。ザッパーとブラスターの感触、手ごたえも充分のゲームだ。

X1（C・CS・CK・D）

CT　4,300〜5,900円

3D　5,900〜7,500円



HAL研究所

ミスター・チン

ミスター・チンは、今日も皿まわしに大ハッスル

コミカルなサウンドに乗って登場した太っちょのミスター・チンを動かして人気芸を披露するのだ

5枚、6枚、7枚くらいなら余裕はたっぷりなんだけど、皿が落ちそうになり、アクタがジャマをするして大さわぎ。みごと全部まわし終えたら拍手かっさ～い

各フロアの両端の台に乗ると、ミスター・チンの頭の上に皿が乗って左右へ移動。棒に昇っててっぺんに皿を乗せてまわして行くのだ。

一つのフロアの全部の棒に皿をまわし終わると、そのフロアーの棒の一本が上のフロアに伸びて、ひとつ上のフロアに進むことができる。しかし、フロアごとに全ての棒に皿をまわさないと次には進めないからご用心

ジャマ者アクタが左右の端から皿、刀を投げてくるので、ミスター・チンはよけながら皿をまわさなくてはならない。

皿と低く飛んでくる刀はジャンプで、高く飛んでくる刀はおじぎして避けるのだ

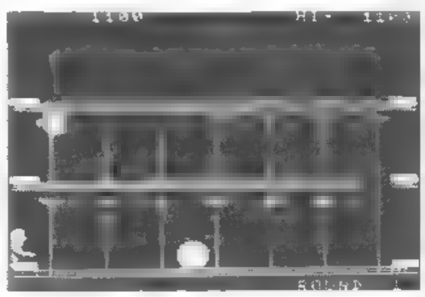
皿はまわしっぱなしにはできない。油断していると回転がゆるくなって皿が落ちてしまう

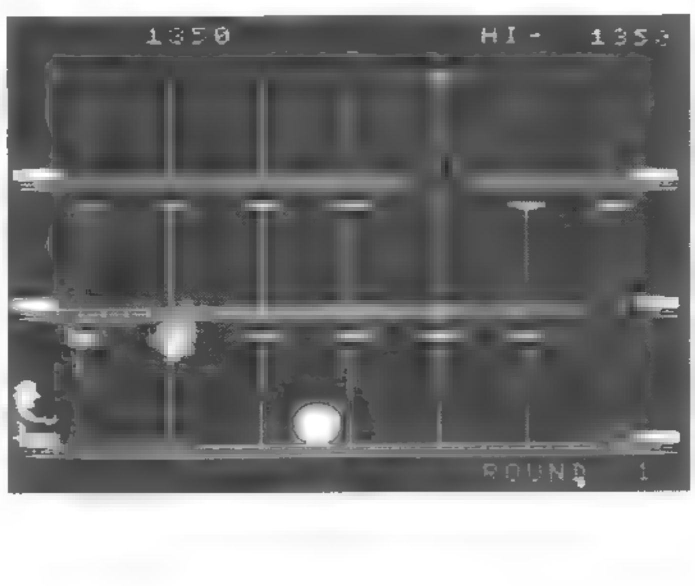
さっさと動いて、再び勢いよく皿をまわそう。

とにかくおもしろいキャラクターと、ユニークなゲーム内容は傑作だ

それにしても、アクタはにっくき悪だ!

ROMパック　4、800円





HAL研究所

ミュージックエディター "MUE"

MSXの持つ三和音の発生機能をフルに活用するためのプログラムが"MUE"だ

ミュージックエディタ なとというと、小むずかしいようだが、入力方法は簡単だ

画面上にある五線譜の上に、楽譜と同じ音符や記号などをそのまま置いていくだけなので、楽譜が読めなくても音楽演奏を楽しむことができる

全音符～32分音符、付点音符、3連符、リピート、コーダ、セーニョ、タル・カーニョ、ダカーポ、臨時記号、転調、強弱など、ほとんどの楽符記号を使うことができ、演奏が楽しくなる

指定した拍数だけ入力をすると、自動的に小節が区切られるし、長さが合わない場合にはエラーマーク(?)が表示され、ミスの訂正も楽々だ。

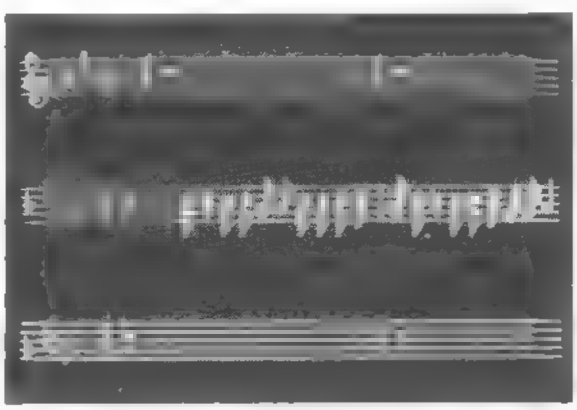
また、3ボイスの中から任意の2ボイスを選んで、同時に表示・編集できるので、複数のパートのズレの発見が簡単で、編集効率があがる。

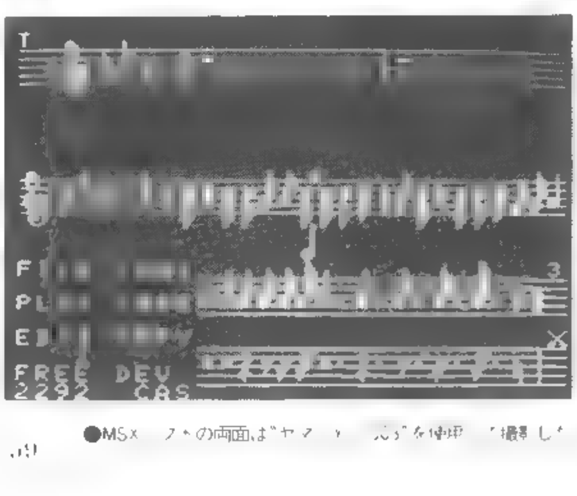
入力したデータはテープやディスクにセーブし、必要に応じてロード・演奏しよう。

HAL独自のトラックボール"CAT"を接続すれば、ほとんどの操作がボールと2個のスイッチで実行できるので、キーボードによる入力より簡単でスピーディな作曲が可能だ

デモ音楽"バッハのフーガII"の演奏を聴き、さあ"MUE"をスタートさせよう。

ROMパック（CAT対応）　4、800円





●MSXソフトの画面はヤマハ を使用して撮影したものです

マジカルズウ

続・黄金の墓

〝アドベンチャーゲームは入力が大変だからキライ〟などという反アドベンチャーゲーム派やアドベンチャーゲーム入門者でも、簡単に楽しめるよう、コマンドがすべて公開された、新しいタイプのアドベンチャーゲームだ。これでプレイヤーは言葉さがしに悩むことはなくなった。

プレイヤーの入力ミスによるゲームオーバー場面などが、従来のアドベンチャーゲームに比べて少ないのも、続・黄金の墓の特徴でもある。これはゲームのストーリーをじっくり楽しめるようにという配慮なのだ。

また、従来のような一方通行型のゲームではなく、プレイヤーはいくつかのエリアの中で自由に移動することができるようになった。

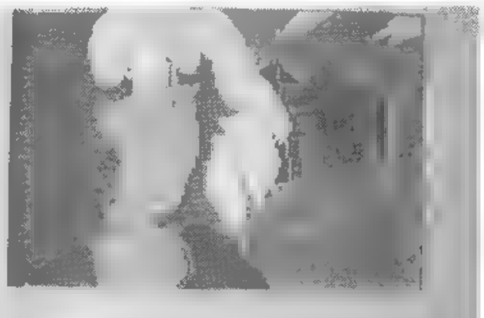
それぞれのエリアごとに、別々のプログラムが用意され、全部で5本のプログラムが一本のカセットに入っているため、プレイヤーとしては、ディスク版のアドベンチャーゲームと同様に、きちんとしたマップを作りながらゲームを進めていく必要がある。

黄金の墓の謎を解いたキミは、ついにエジプトに向かって旅立った。南まわりの飛行機で一路カイロへ！

目的地まであと少しというところで、ジェノトは突然、不思議な嵐に巻き込まれた。まるで時間の流れが止まってしまったかのように乗客は誰も動かない。不思議な空間と時間の中をジェットは飛び、いつしか未知の世界へ吹きとばされていたのだった——。

待ちうけるたくさんの魔物や怪物、しかし味方もいるのだ。身を守る武器を手に入れ敵に気をつけながら、ともかく出発し現世界へ戻るのだ。

MSX PC60(II)
CT 4、800円





ストラットフォート

MSX教育ソフト 中学必修英作文 (中学1年～3年)

ここでは中学1年用で説明をしよう。

プログラムは2段ロード方法でロードされ、内容は練習とテストから構成されている。

練習で出題される問題は、複数のステップから構成され、順を追って勉強ができるようになっている。これで、自分がどこまで理解しているのか、どこがネックかを適切に知ることができる。

テストの出題数は0題だが、1単元平均5000通りの問題が用意されている。

また、間違えた問題をプリントアウトして復習できるよう、最初の画面でプリンターの有無をたずねてくる。

単元は動詞、形容詞、疑問文、現在進行形、命令文・その他で構成されている。

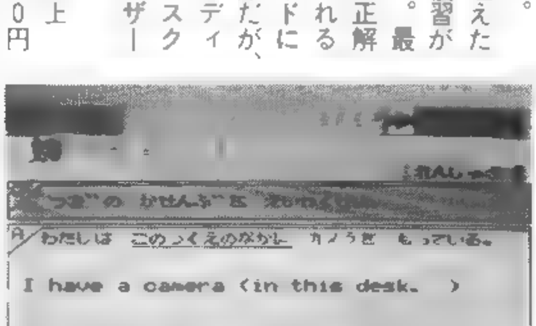
カーソルで希望の単元を選び、練習かテストの選択もする ステップは〝いちばんやさしい〟〝むずかしい〟の二者択一。

英訳などで正解すると次へ、不正解が2回続くと正解を表示して次へ進むことができる。

テストも同様だが、間違えた問題を表示して、改めて復習ができるよう配慮されている。最後には成績表が。問題数、正解数、得点がそれぞれ表示される

テープソフトのためロードに時間がかかりすぎるのが難だが、現在、3.5インチフロッピディスク版を開発中とか。ディスクなら待ち時間がなく、ユーザーにとってはうれしい。

MSX(CT)RAM32K以上
3、800円



文部省学習指導要領準拠の算数教材。楽しいコンピュータグラフィックスとサウンドで、興味と理解を促すよう作られている。

画面に表示される数字やひらがなが大きく見やすいのが特長で、小学1年生でも簡単に操作ができるよう配慮がしてある。

ロードに少し時間がかかるのが難点だが、画面はカラフルで見やすく、キャラクターもかわいさを強調している

もくじ画面の主役は小犬たたしざん、ひきざん、00までのかずの中から好きな項目を選んで、小犬のカーソルを動かせばその項目のもくじとなる。

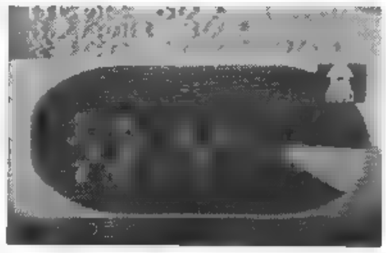
再び目的の項目を選ぶことになる。それぞれが、がくしゅうとてすととなっているので、先ずは学習から。

ハスの葉の上にかえるが何びき？ などの問題に正解すると

問い合わせ先／ハドソンソフト☎03（234）4996 デービーソフト☎011（222）1088 電波新聞社☎03（445）6111 日本ファルコム☎0425（27）4121 コンプティーク☎03（234）804 ストラットフォード☎0483（85）5222 HA研究所☎03（834）767 コナミ

MSX教育ソフト

楽しい算数（小学1年）



〃オカ跳びはね 間違つと〃も ういちとかそえてみよう〃などと表示され、2回間違えば正解を教えてくれる。

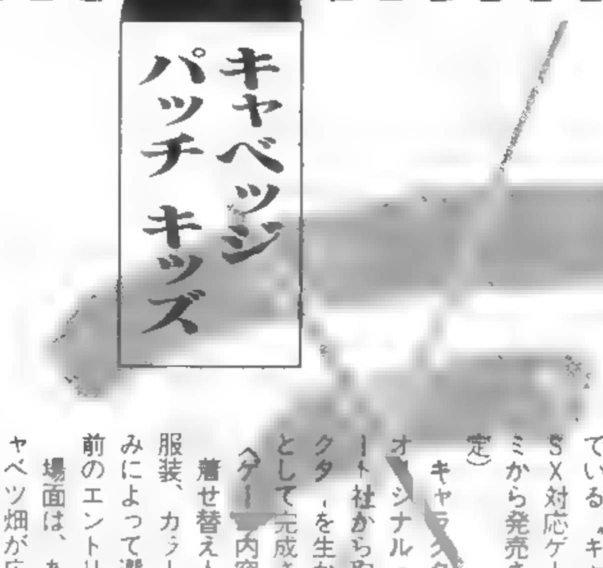
〃ですと〃では問題に正解すると小大が跳び、間違えると後ろを向いてしまう。

ここでは次々に答えをインプットして行き、おわりをキーインすると、問題数、正解数、得点が表示される。〃00までのかず〃も、学習とテストで構成され、グラフィックスが効果的になっている。

とにかく小大の動作かかわいい。ただし、小学校低学年向けの場合など、キーボードの他にテンキー部分だけのオプションがあればBESTだと思うのだが……。

MSX(CT)
RAM32K以上
3、800円

キャベッジパッチキッズ



アメリカで爆発的な人気となり、日本でも大きな話題を呼んでいる〃キャベツ畑人形〃がMSX対応ゲームになって、コナミから発売される（10月中旬予定）。

キャラクターのライセンスをオリジナル・アパラチアン・アート社から取得し、そのキャラクターを生かし、奥深いゲームとして完成させている。

〈ゲーム内容〉

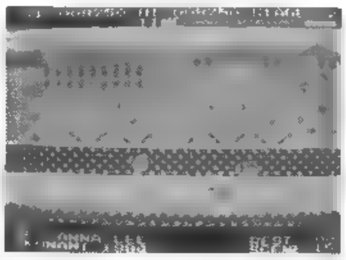
着せ替え人形のように、髪形、服装、カラーをプレイヤーの好みによって選択でき、好きな名前のエントリーもできる。

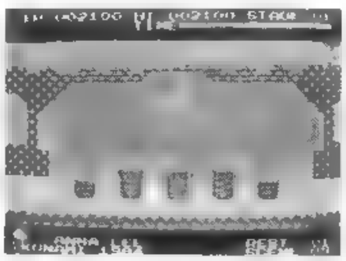
場面は、あたり一面に花やキャベツ畑が広がっているおとぎの世界。

そこにはいろいろな障害物があってなかなか先へ進めない。キャベツ畑人形をコントロールして、どこまで一緒に行けるだろうか。

障害物と背景の組み合わせで、なんと100近い画面があり、多様な遊びができるのが特長となっている。

ROMパック
4、800円





スポーツの秋
ゲームランドでスポーツしよう!!
運動不足の解消はエレメカゲームで!?

■エアホッケー

やたらめちゃんここに古い古いゲームだけど、けっこう人気がある丸いハ クかおの下からのエアでビミョ まいてるのを、これま

今、アミューズメントの会社 [illegible]

さあ、
スポーツしよう。
食欲ばかり旺盛で、若くして
肥満なんてのはやはりサマにならない
よン。ゲームセンターでだってスポーツでき
るんだからね。――――――――こんりゅうこう



■ピッチングマシン

中央の赤い丸に向か て全力投球! 命中するとストライクの声と共に、スピードカ ンで測定した球速か表示される ちなみに、一般社会人女性は60km h

■SHOOTING ANALYZER

Kasco

シューティングゲーム 鉄砲ーてのは男の血かさわぐからねえ 撃ったら、弾痕とスコア表がモニターに表示され、ゲームが終了するとゲーム結果かプリントアウトされる



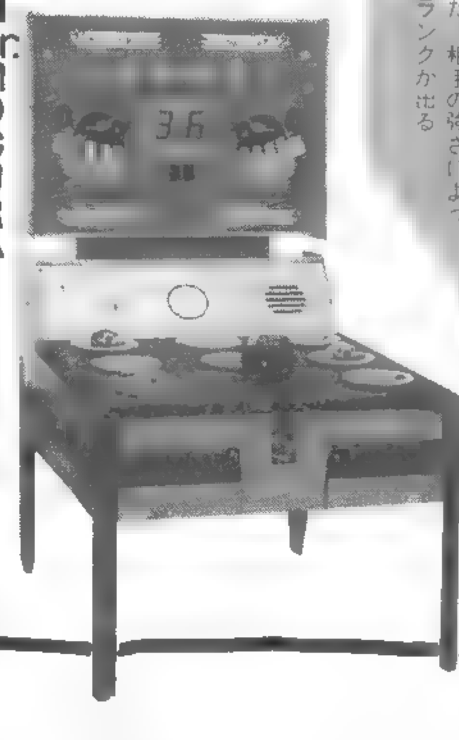


■棒引きゲーム

ンなかきのかわいい棒引きをするのだ。相手の強さによって動物ランクか出る

■Mr. MOGURA

モグラたたきのコンパクト版 8つの穴から ンタム出てくるモグラをたたいて得点するのだ ストレス解消にピタ!



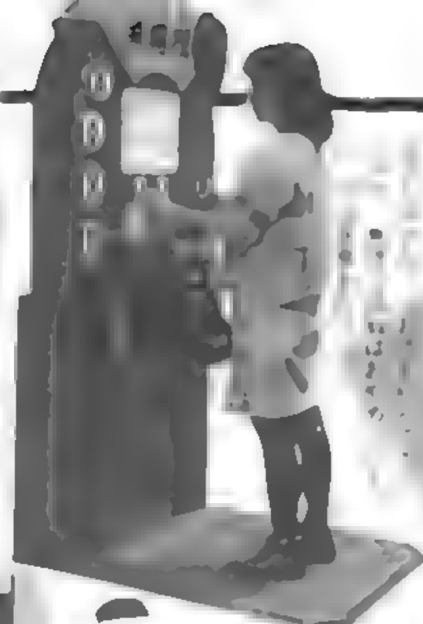
■ロコモーティブ

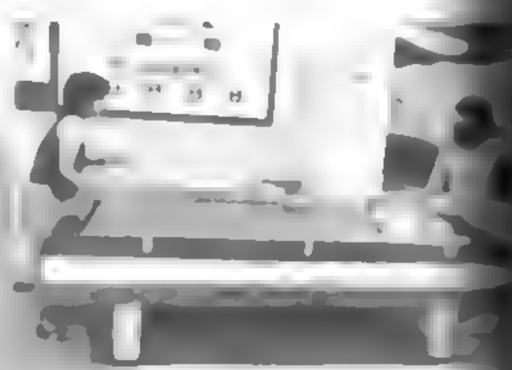
ミニミニボウリングゲーム を握って投球 ストライクもカ んとあるのタ





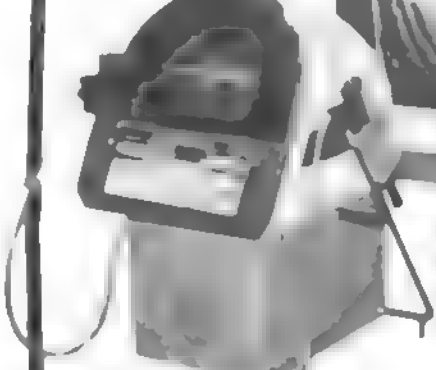
■RED ROCKS'80

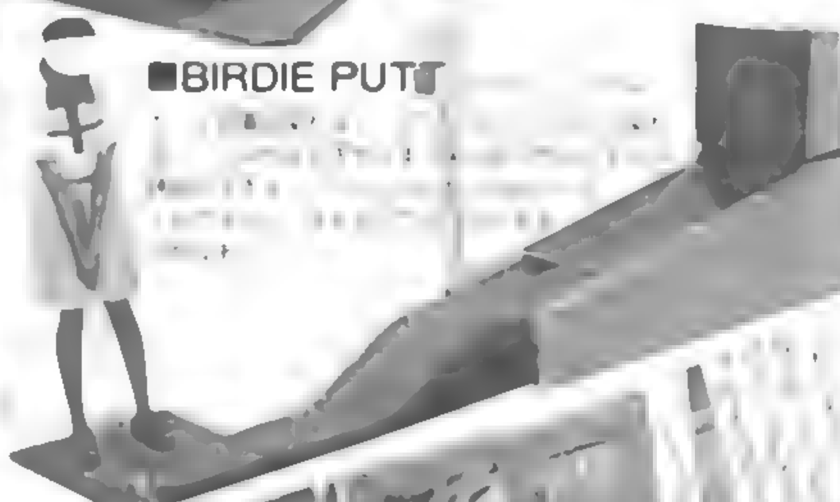






■コスモスタンド





■BIRDIE PUTT



■スマッシュマチック

●最近　クナ　の要望が多、各号とも残り部数かなな　ております　また　品切れの際は　容赦　ださい

読者投稿による
おれっちのゲーム攻略法

このところこつぶの作品が多かったこのコーナー、今月は久しぶりに力作の登場！
埼玉県の鈴木逸生クンのギャプラス攻略法をご紹介。（本誌では読者の投稿を待ってます できれば原文で掲載できるもののほうがうれしーのだ、ま、このぺえじ、いつもいってるよーに、マイコン雑誌のプログラムリストみたいなもの 力作を待ってるよン）

●ギャプラス

GAPLUS namco

大攻略！ 10000000ptsへの道

STORY かつて、銀河連合軍との戦いに敗れた、ギャラクシアン、ギャラガと呼ばれていたエイリアンは、第三世代となっていた。彼らは進化によって三種族に分化し、争い合っていたが、第三種族が他族を圧して、ギャプラス帝国を築きあげてきたのである。
再び宇宙征服をもくろんだ彼らは銀河連合に対して、攻撃を開始してきた。
戦闘のさなか、銀河連合軍は、開発段階にある秘密兵器"ブラスターヘッド"をギャプラスに奪われてしまう。
ブラスターヘッドの機密を守るべく、奪還命令を受けたファイターは宇宙へと飛び立ったのである。

from ハセオ 知る人ぞ知るラジアメのCMでギャプラスの音を聞いたのは、4月の中ごろだった。そしてまだ見ぬギャプラスを夢

にも見ながら待ちつづけて2週間、やっと手のとどく新所沢に入荷した。そしてプレイしてみると「おもしろい!」と早くもその魅力にとりつかれた…。あのデモ中に出る青いファイターを目ざしたときから、ぼくらの挑戦は始まった。これはその成果と努力の結果である。

CHARACTER

FIG	INFORMATION
	○ファイター：3つのパーツでこうせいされ、それぞれとるとふえる。また10万か15万ごとにふえる。またSPをとることによってもふやせる。
	○ファイターII：これに変形することによって、三連射ができる。変形方法は、マニアの間で公然の秘密になっているが、今回だけ公開する。　通称　Yウィング
	○パーツ：3種類あり、全部そろえると一機増やせる。そろえぬまま、ゲームオーバーになっても次のゲームでものこっている。（10000pts ごとに出現）
SP	○スペシャルフラッグ：ナムコのベストセラーキャラ。ある法則に基づいて、攻撃すると出現。とると一機追加する。
(COLOR)	○ブラスターヘッド：ファランクス、ハイパー、サイクロン、エレファント、サイドワインダー、スターダストがある。3面のエレファントではYウィングになる。
ゼンガード：14面以後、敵をフォーション後うつと、この形になって降ってくる死の雨（あたるとボバーン）	スターフラッシュ：5面以後に登場。画面の中ぐらいから現れ、4つに裂列する。

ZAKO
待期 100pts
攻撃 100pts

LUTE
待期 100pts
攻撃 200pts

CAP
待期 100pts
攻撃 300pts

ADO
待期 100pts
攻撃 400pts

QUEEN
待期 100pts
攻撃 400pts

○ブラスターヘッドとパーツをもってくる。攻撃はしてこない。2度うつとヘッドを落とす。

○スターダスト（イエロー）



敵のミサイルとゼンガード（ぜんがい）が星となって消える。一定時間続くので、その面をすばやくクリアすれば、次の面でも星となる。ただし、敵→ゼンガード→星となっている（よく見ると）ので、ゼンガードのしゅん間に当たったら死んでしまうので、接近してミサイルをうつのはやめよう。
通称　お星さまキーラキラヘッド

○サイドワインダー（ブルーグリーン）



ファイターのうった弾が、ファイターの移動に合わせて移動する。ぼくはこれをとると、すぐやられてしまうというジンクスがある。　通称　サイコガン



ヘッドの有効な使い方

○さて　ヘッドの種類が分かったところで、とり方のコツとうまい使い方を紹介します。

その1 "ヘッドのとりかた"

第1章　基本テクニック

☆はじめに　このゲームは基本がすべてです。かくれキャラや変形はおいておいて、まず基本をマスターすること。

「基本?! そりゃあなたヘッドですよヘッド!」

まずヘッドについて書いておこう

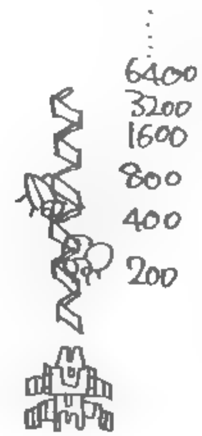
○ファランクス（レッド）
エイリアンを捕え、見方につけるヘッド。ファランクスビームが出ている間敵及び弾に当たっても大丈夫。（最大6匹まで）



○ハイパー（ブルー）
このヘッドをとることにより高速移動ミサイルのデュアル化が可能となる。面が進むと、このヘッドがたのみのつなとなってくる。



○サイクロン（グリーン）
敵をサイクロンビームでとらえ、それを連続してうつと、200→400→800→1600→3200→6400…まで上がる
画称　ハエとり紙



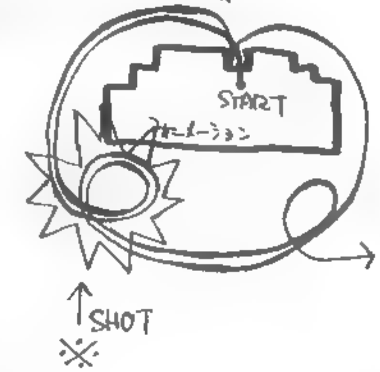
○エレファント（ピンク）
とると、その面の敵のみ（ミサイルはのぞく）のスピードが遅くなる。
なれないうちは調子が狂うかもしれない。31面のエレファントではファイターⅡに変形できる。



くるめ、ここまではだれでもできますよネ。しかし、面が進むと、待機中にヘッ　をうってはったり、にがしたりしてしまいます。

ヘッドを持ったクイーンは原則的に右図のような軌道で動きます。（ファイターのいる位置によってちがってくる）

これをへたにうってとろうとすると、やられたりすることがあります。ので※のところでまち、一発当ててからもう一回転するところを連続的にバシバシッとうてばとれます。もし、逃がしても、もう1度還ってくるので、その時をねらえ! ※の所で。（このとき、あまり動かないこと。）



その2「ヘッドの使いかた」

すべてのヘッドに共通して、回収すれば無敵になると聞いたら、キミは信じるだろうか?

ファランクス、サイクロン、スターダストは無敵になれるが、他のヘッドでもやられない。ただし、ヘッドをとってから5秒ぐらいほどです。しかし5秒といえば、画方のはじからはじまで、ゆうゆう間に合う。（ハイパー時）

そこでこれを利用して、とったらすぐ、機体を左右に動かしながら、できるだけ多くの敵をうちおとしましょう。

もとにもどるタイミングはガンです。

その3「高次ラウンドのサイクロンに注意」

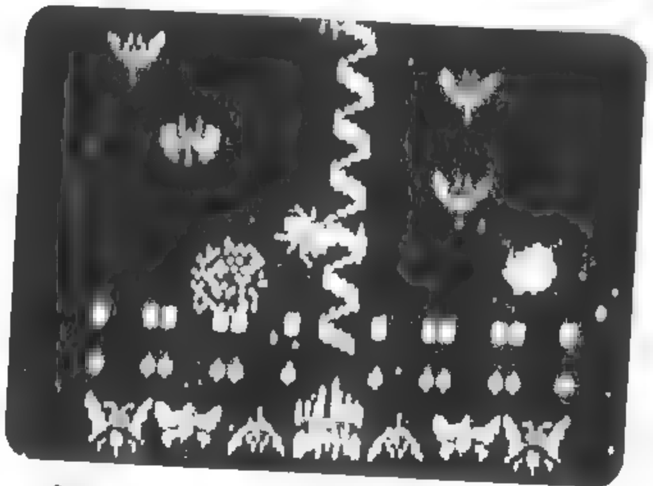
高次ラウンドでサイクロンヘッドをとると、突然、画面全体のスピードが落ちて1度つかまえて、くっついたはずの、エイリアンがファイターが動くとにげてしまいます。動かなければ逃げませんがそれでは点がとれない。その時は少しずつ、本当にチョットだけ（ドット単位ぐらい）で動けば逃げません。

その4「パーツのクイーンでふやせ!」

○パーツを運んでくるクイーンは次のようなときに出現します。

その画面に、ヘッドをもったクイーンがいなくてなおかつ、パーツを運んでくるクイーンがその面でまだ出現してなく、10000万点の倍数をこしたとき。

だから、フォーメーション完成したときに、下4ケタ目を8000ぐらいにしておけば、すぐヘッドをとり、すこし敵を破壊するとパーツが出てくる。といった具合になります。



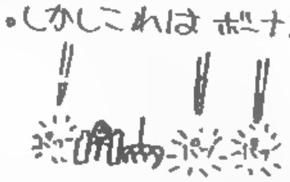
第2章　上級テクニック

○さー基本テクはマスターできましたか？ このゲームは基本をマスターすればすぐ上級なんですね。ではよ〜く読んでネ.

Ⅰ ファランクスの前では殺せ！

○なしか ぶっそーなタイトルですね。しかしこれは ボーナスをとる上で大切なことです.

ファランクスの面は ボーナスステージが終ってから4面目ですから.3面目までに,いままでついていたギャプラスを殺しておかないと.ファランクスのヘッドが 出現しません。4面目に入ってからはもう.あとのまつりですので.よくおぼえておきましょう.



あ.ボーナスで思い出した。まだ.ボーナスステージの 紹介をしていなかったんですネ. では紹介します.

タイトル	文字完成時のボーナス
BONUS	10000 pts
GAPLUS	1万〜4万pts ルーレット

Ⅲ 高次ラウンドで気をつけること & 豆ちしき

○では高次ラウンドで気をつけなければならないことを書きます。

"にくいやつ ビンガードとスターフラッシュ"

○ギャプラスをプレイしていくうえで.一番ムカつくのが ビンガード(ぼくらのあいだでは.死がいと呼んでいる)とスターフラッシュ(着色でさくれつするやつ)ですね.ではどうしたら良いでしょうか?!

○まずビンガードですが.ギャプラスがフォーメーションを組む前にできるだけ ギャプラスをうちおとします。このとき図の所にいれば.△がわから出現する敵をまずうちおとせて.なおかつ▽がわから出現した敵も 矢印のような軌跡で飛ぶので うちおとすことができます。そして.ブラスターヘッドをとったときも たくさん殺しておきましょう。あとはにげまくるだけです。



○スターフラッシュですが.これは面が終ってホッとしていると しつこく出てくるやつです。必ず一定の破壊数で(面によって変わる)出てくるので.速く面をクリアしたつもりでもしつこく出てきます。このときはうちまくるか.敵がいないときは.左か右上によってじっとしています。 あと.さくれつした真下にいればやられません. (一定の高度をとって)



悪の数字"1"

○31面からの 1のつく面は.やたらにギャプラスのスピードが速くなり.ものすごい?! うまくブラスターヘッドを取れれば大丈夫だけど.QUEENまで ものすごいスピード(2倍)なのでにがしてしまうことも多い。

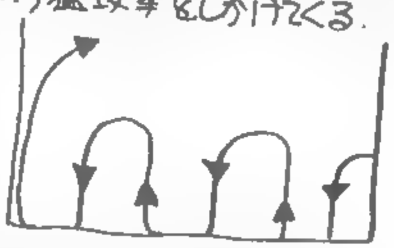
こんな面でも 道は開けます! 次の方法を使いましょう。

DOUBLE	ポイント
TRIPLE	ポイント ×2
GOOD!!	4万～11万pts ルーレット
LUKY	Get A パーツ
BAY BAY	ロスト A パーツ
EXTEND	Get A Ship

II 逆襲面攻略法

ある程度上達してきますとつまづくのが、このボーナスステージのあとの逆襲の面です。突然星が逆流をはじめ、恐怖のテーマが流れて（デッデッデッ…）猛攻撃をしかけてくる。

この面はげんそく的には左はじによって打ちまくっていれば（少し上にあがる）やられないのですが、そのままでは図のような攻撃をうけるとやられてしまうし、そうでなくても味方につけていたギャプラスがやられてしまって（うらぎり者の罪は重い）、その後の攻撃が苦しくなる。



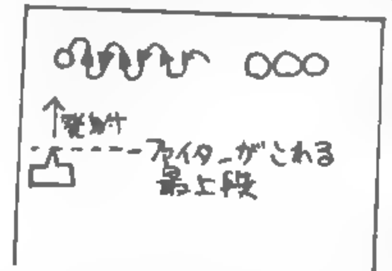
それをふせぐには、中央で撃ちまくって、ギャプラスが出現したと同時に殺してしまおう。弾はよく見れば、必ず道はひらけます。ようはどれだけおちついて画面全体を見わたすことができるかということです。



初めのほうの面の逆しゅうは、※の位置にいれば、やられない（そこでうちまくる）

◎逆襲面には、2種類ある。1つは、最初からテーマが流れるものと（3面か8面）、初めフォーメーションを組んでから逆襲するものとです。

○まず左側のギャプラスをできるだけ殺しておきます。そうすれば、QUEENが当たりやすくなります。万一はずしても次のようにする。まずスターフラッシュが終わるのをひたすら待ち、終わったら、最上段にのぼり、しばらく右側のギャプラスの攻撃パターンを読んで"いまだ！"と思ったら、一気にとび込んで、一匹うちおとす。さもなければ図の様な攻撃パターンをしたときに殺す。これをくり返せば、こわくない！



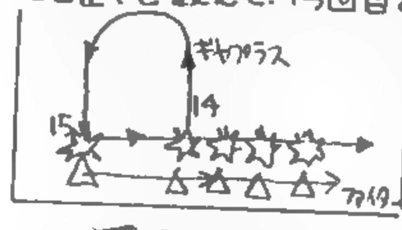


自画像（なんなんだろう一体）

チャレンジング15

○これをマスターすれば、大変べんりですのでおぼえておこう！

○チャレンジングステージで、はねかえるギャプラスをすうちながら、字をそろえますね。そのときにだんだん速くなり、最速になったときを1と数えて、15回目をうつと、ギャプラスは、右へ逃げていきます。このとき、おいかけながら、ミサイルとババババッとうてば、まだまだかせげるのです。これがマスターできれば、チャレンジで泣くことはないぞ！



面について

○ギャプラスは、99面までいくと次は1と表示されます。（事実上の一面ではない）そのため、1面ずつずれているので、うっかり次の面がファランクスだというのを忘れてしまうということがあるので気をつけよう。また200面では2面ずれる。そして、200をすぎて、59と表示されると、事実上の1面にもどります。256面までいけば、無限にスコアをのばせることもできる？
←これはウソ

横浜こども科学館

触れて楽しむおもしろ科学体験
ス・ペ・ー・ス・ラ・ン・ド

テクノレポート

横浜に去る5月5日に誕生した新名所に、夏休みのある日潜入を試みた。その名もスペースランド・横浜こども科学館。21世紀の宇宙と横浜をテーマにしたおもしろさ抜群の新しいタイプの科学館だ。（取材　ニッキー新井）



まるで船かひっくり返ったみたい

国電根岸線、洋光台駅から歩いて3分の高台に、船を逆さにしたようなヘンテコな建物かある。正面から見ると体育館のようだか、片側だけか丸くなっていて、気にせずにはいられない。

これか、子供の日にオープンした、夢と神秘のスペースランド“横浜こども科学館”なのだ。そういえば、何となくスペースシップに見えなくもない。

とにかく潜入してみたりしよう、と、と、入口を入ってどびっくり。ホントに宇宙船、スペースシップの内部みたいにカックいいんだ。

一階は正面がエントランスホールになっていて、右にチケット売場とインフォメーション。左に売店かある

そして右の奥には丸まっちい**ガイドロボット**か、TVモニターの四角い顔を見せている。その左に宇宙への入口、**スペースシアター**のトンネルが口を開けていた

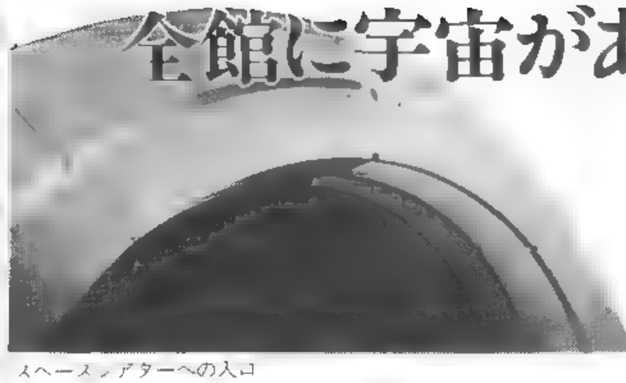
トンネルをくくれは、大宇宙を目のあたりにできるプラネタリウムにオムニマックスの23メートル球形ドームが待っている。

しかし、宇宙劇場の開演には少し時間があるので、先に船内探険をすることにした。

突きあたりの大型エレヘーターに乗って、最上階・5階の宇宙船長室に直行た　うまくするとスペースキャプテンになれるかも知れない



全館に宇宙がある



スペースシアターへの入口



静電九 球をさわ 手 人に触れる・静電気のパチパチ 5F





スペースシャトルの模型が つ下がっている 3F



コンピュータタ ナルのブースではゲームに夢中 2F

ガイドロボット 3F



ハフンステスト、脚力で宇宙飛行士のテスト？ 3F

《宇宙船長室》

〝宇宙からの暗号を解けるだろうか 宇宙を知るための宇宙船長室〟

ここには光学望遠鏡や電波望遠鏡のモデルで星を見る**オーバープラネット**や、特別のメガネで太陽光、水素、ヘリウムなどの**スペクトル**を見るブースなどがある。

どれも、自分が操作できるってので、ちびっこからお父さんお母さんまでが夢中だ。

とてもきれいだと思ったのは**オプティカルアート**のブースにある**スパイラルチューブ**。いろんな色のネオン管のらせんがまわって、不思議な虹世界を見ることができる。

もうひとつは**静電光**。占いの水晶玉のような球体の中で火花がパチパチ。これを手のひらで触って、別の人の頭の上にかざせば、静電気で髪が逆立つ まるで手が下敷きになったみたいでヘンな感じ。こんなのが科学する少年たちには受けているようだ。

この他、宇宙からたえまなくふりそそいでいる素粒子の雨が、光のすじになって見える**シンチレーションカウンター**も珍しい

また、波動や共鳴の実験装置などもあって、さすが船長室ここのコンピュータ・ターミナルが解析できればスペースキャプテンになれるかも知れない

宇宙船のデッキのような階段て4階に降りると、そこには宇宙都市〝横浜〟がある

《宇宙都市横浜》

ジオラマ・シティを中心に、地球、日本、横浜のことを知るための展示がズラリ。

ミクロコスモスでは、光学顕微鏡と電子顕微鏡で、ミクロの宇宙を探険だ

気象のコーナーでは、気象衛星ひまわりから受信した画像を流したり、世界の気象を見ることができる。ふだんのTVの天気予報の画像とは違ったナマの雲の画像に新鮮さを感じる

コンピュータを使ってかいた地図はとてもきれいだ。データさえ教えておけばコンピュータは自由自在に地図をかいてくれちゃうってのがよくわかる。

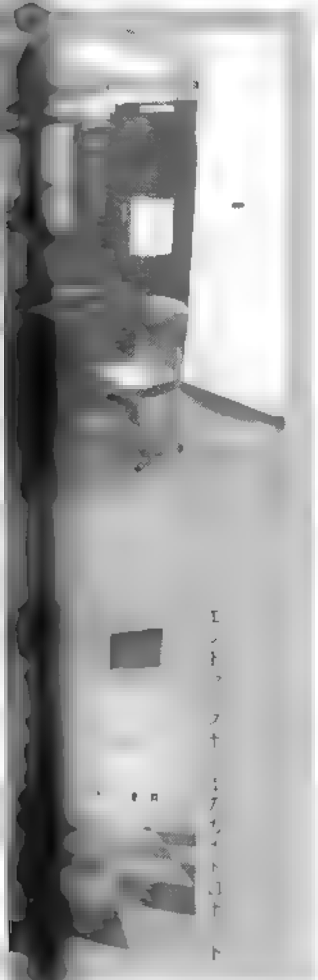
過去と未来とが隣りあわせになっているのはジオラマ・シティ 横兵の地形や都市模型がいろんな夢をかきたててくれる。横浜はじめて物語などの展示もおもしろい。

また階を下がって宇宙スポーツ室(3階)へ

《宇宙スポーツ室》

〝頭で考えるよりも体で感じることの方が大切なこともある〟ってわけで、宇宙を体験しちゃおう

空間体験から始めよう 穴ボコだらけの不思議な石・タッチ



ストーン。見ているだけではわからない。とにかくさわって石の心を感じてみよう。

バブルラビンスは三次元の泡の迷路。これはもぐり込んでみるっきゃない。

宇宙に漂う感じを味わうのは宇宙遊泳のコーナー。フワフワとマットの上を跳ねるのだ。

そして本格的に宇宙飛行士になろうと思ったら、体力測定をしてみよう。

巨大なリングの設置してある部屋で、ジャンプ力、敏捷性、脚力、バランステスト、身長体重を測って、宇宙飛行士になるための条件に合うかどうか、確かめるのだ

光りを追いかける敏捷性、ペダルをこいで最高時速を競う脚力。レーザー光線による身長測定などハイテクの装置は魅力がいっぱいだ。

ジャイロ効果を体で体験すれば、宇宙航行のヒミツがわかるかも知れない

ミー宇宙船の中には、電気でコマを回わす**電動ジャイロ**がある。船や飛行機に積まれているのと同様のもので、方向を知るのに大切なのだ。

その横には手で回わすジャイロがある。回転台の上に乗って円盤状のコマを回わしながら、コマの軸を傾けると、あらあらフシギ、下の台が回わってしまうのだ

ひととおり宇宙を体で感じたら、スペースジムの片すみの小**劇場・サイエンスシアター**の座席に腰かけよう。ここでは科学演劇が上演される。ひょっとしたらキミが主役になってしまうかも知れない。とにかくユニークな体験ができる舞台だ。

思う存分体を使ったら、少しは宇宙のことを研究してみよう、2階へ降りて宇宙研究室に入るのだ

《宇宙研究室》

不思議だと思うこと、知りたいと思うことはここでひとつひとつ解いてみよう。

アマチュア無線室、ビデオライブラリー、図書室、サイエンスボックスなどがあるが、一番人気の高いのは**コンピュータ・ターミナル**だ

宇宙研究室のこのコーナーには、5階のホストコンピュータにつながったターミナルの他、8台の独立したパソコンがある コンピュータグラフィックスを作ったり、自分でコンピュータゲームを作ったりして遊べるってわけだ

ここはもう、コンピュータ少年のたまり場って感じ PC98などでゲームのまっ最中。ロードランナーやスペースゲームのソースは順番待ちの大盛況

中央は**大気**について考えるコーナだ

真空中の落下をテストしたり、空気抵抗を実験する風洞装置、真空放電、空気工具など、様々な大気に関連した装置が、スイッチひとつで作動し、目に見えない空気をちゃんと見せてくれる。

一気に地下まで降りることにしよう。B2階は宇宙工房。ひょっとしたら本物の宇宙船を作ることができるかもしれない。

《宇宙工房》

階段の吹き抜け空間には、熱気球が上昇下降をくり返しているし、中国古代の天文儀や、7億年の昔を知っている南極の石などが展示されている

メインは**スペースファクトリー** 撮影スタジオ、暗室、ビデオ編集室、工房、工具室、塗装室、スライド編集室があり、自分でいろんな道具を使って好きなものを作ることができるのだ

グラインダー、電動糸ノコ、ミニ旋盤、溶接工具を使えば宇宙船だって作っちゃえるかも知れない。

この一階上、B1Fには、巨大宇宙船"横浜こども科学館"のコントロールセンター"中央監視室"がある 24時間、全館の電気、冷暖房、給排水などのコントロールや変化をチェックするコンピュータ監視装置のコントロールパネルなどを見ることができる

その横には機械室 タクトかまる て宇宙船のエンン ンレー ムのようた

スペースシアターで新しい映像世界を体験!!



最新のプラネタリウム"スターボール"

さあ、そろそろスペースシアターの開演時館がせまってきた まだまだ、じっくりと見ていたいのだが、一日数回の上演を見逃すとえらいことになる 大急ぎで一階エントランスホールへ

ガイドロボットがガードしている、スペースシアターへの銀色のトンネルを通り異空間へ突入だ

なんとこの空間は巨大な23メートルのドームが形づくられている 半球形の科学館の建物のヒミツはここにあったのだ

階段のように座席があり、ドームを見上げるように腰かける。

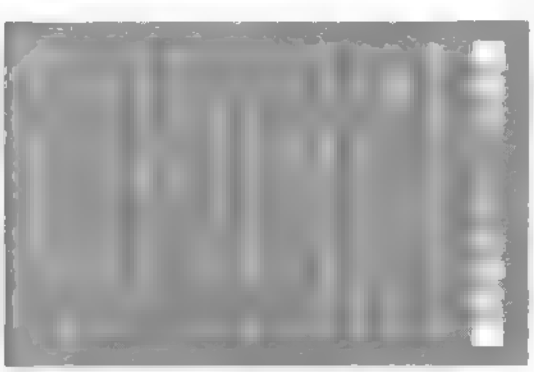
メインの映像は、階段中央のタコのようなプラネタリウム投影機"**スターボール**" 今までのプラネタリウムは5千個の星を映していたが、このスターボールの星の数は2万個 宇宙船から見たのと同じ星空が映し出されるのだ。

他の映像は**オムニマックス、マルチスライドシステム、マルチサウンドシステム**で、体験する映像、デジタル映像、動くサウンドなど新しい感覚をもたらしてくれる。

特にオムニマックスは、23メートルのドームいっぱいに、魚眼レンズで撮影した70ミリフィルムを映し出す世界最大の映像システムだ

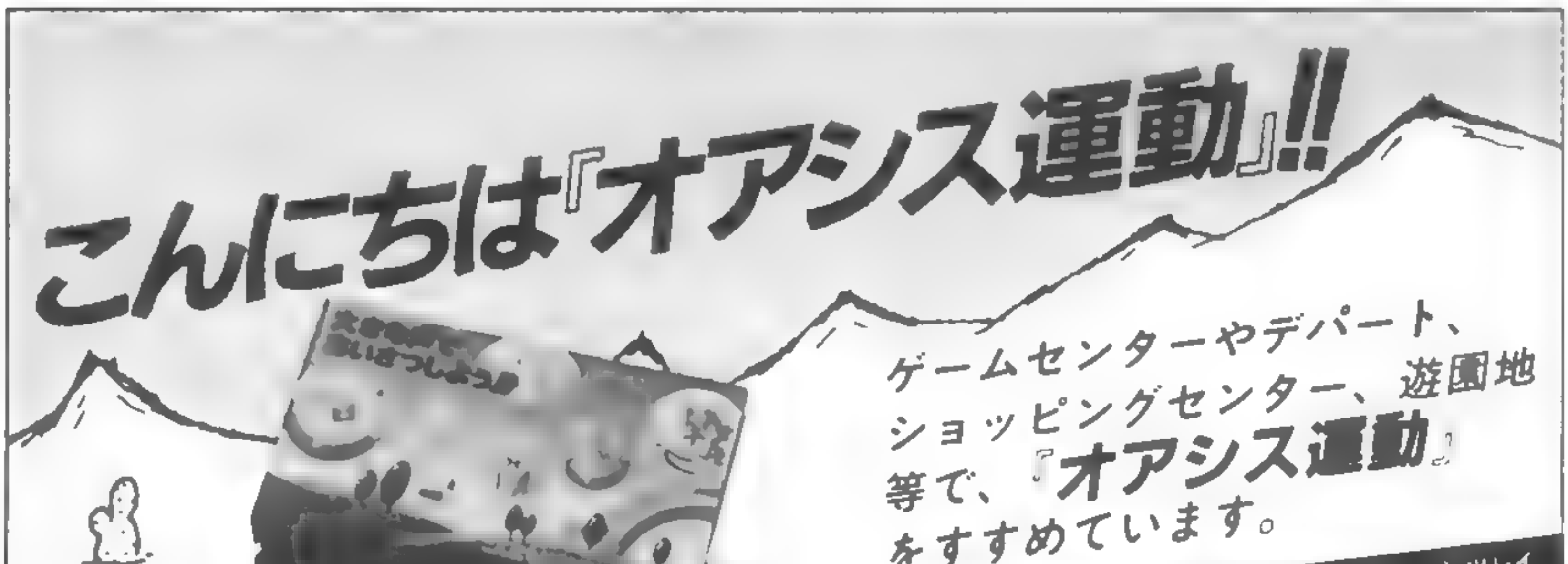
プログラムは、"本日の空"をスターボールで映し、オムニマックスによる横浜空中散歩、スライドで見せるサイエンスストーリーなどで約30分。大画面ならではの迫力で、宇宙体験は充分だ

こうして、全館をウロウロちょっと興味を示したりすればあっという間に一日が過ぎてしまうのだ





特設会場のロボット展



ーム ベストテン＆アンケート

暑さも一息つき始めたこの頃だが、ビデオゲームのベスト10は今月も熱い争いが続いているゾ！



■注目ゲーム

今月の注目ゲームは、10位に初登場したアイレムのロードランナー。このロードランナーは、もともとハソコンソフトだったもの。全米で83年のナンバーワンに選ばれたほどの人気ゲームなので、アーケードゲームでもかなり期待ができる

■必殺技＆攻略法

●チャックンポップトレーニングステージの遊び方

まず一発むだ使いする。その後すぐ最初のモンスターの卵の

◎ベスト5を独断と偏見で分析

1 クラウンズゴルフ

●先月に続き今月も第一位を獲得。最近コピー機も出まわっているようだが、それだけこのゲームの人気が高いということかもしれない。

2 アッポー

●ひさびさにセガのゲームが上位に、グラフィックはやや弱いところもあるが、レスラーと技の豊富さがこのゲームの人気を支えているのだろう。プロレスゲームは強い！

3 空手道

●このところ絶好調のDECOが送る格闘技ゲーム第二弾。前回の相撲はそうでもなかったが、この空手道は大人気、来月の一位も夢ではない

4 VSベースボール

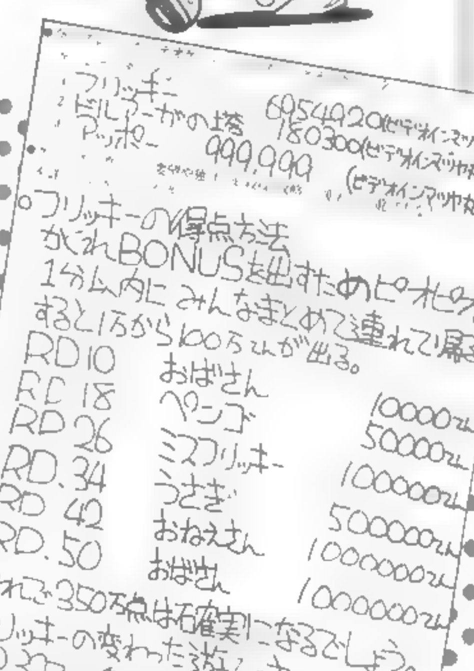
●残念ながら一位になれずに後退 しかしこのVSシリーズは出るものか皆上位進出してくるので、任天堂としてはニヤリということころだろう

5 サンダーストーム

●先月に続き後退 しかしレーザーディスクのゲームにしては、落ち方がゆっくりであるということは、まだまだ根強いファンへ…ここだ…



東京都 □田由典



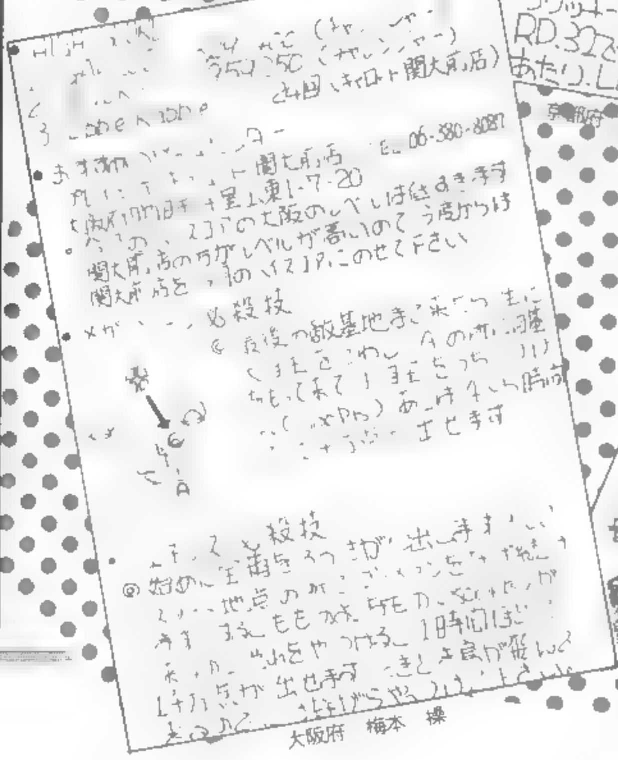
フリッキー 6954920（ビデオインマツヤ丸岡）
ドルアーガの塔 180300（ビデオインマツヤ丸岡）
アッポー 999,999（ビデオインマツヤ丸岡）

○フリッキーの得点方法
かくれBONUSを出すためピオピオをする1分以内にみんなまとめて連れて帰ると下から100点ずつが出る。

RD10	おばさん	10000点
RD 18	ペンゴ	50000点
RD 26	ミスフリッキー	100000点
RD.34	うさぎ	500000点
RD 42	おねえさん	1000000点
RD.50	おばさん	1000000点

これで350万点は確実になるでしょう。
○フリッキーの変わった遊び方
RD.32で一番上に行き右（あるいは左）のかべにあたり、レバーをはなす。すると珍現象が……

京都府 堀江□征



大阪府 梅本 操



なつかしのビデオゲーム 佐々木一幸

HIT GAME BEST TEN

AMライフが足で集め

月間ヒットゲ

月間ヒットゲーム・ベストテン

ランク(先月)	ゲーム名	メーカー名
1	クラウンズゴルフ	エスコ貿易
2 (2)	アッポー	セガ
3 (-)	空手道	データイースト
4	VSベースボール	任天堂
5	サンダーストーム	データイースト
6	ギャプラス	ナムコ
7	VSテニス	任天堂
8 (-)	ザ・タワー・オブ・ドルアーガー	ナムコ
9	出世大相撲	新日本企画
10 (-)	ロードランナー	アイレム

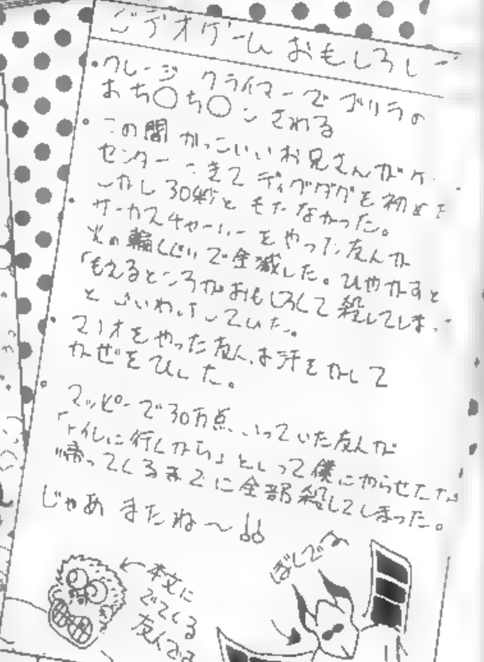
(8月10日　都内ゲーム[illegible]



鹿児島県　西



東京都



青森県　桐原秀文

あるところで待つ。2匹ともモンスターに変化したらすぐ右側の爆弾をころがす　必ず2匹死ぬでしょう　その後出てくるのは、変な細工をしないかぎり必ずスーパーチャックンの元だから急いでそれをとる。そうしたらハートの檻を破壊して下のモンスターがいるところにいって待つ。あとはむこうか、こっちの体にあたって死ぬのを待つのみ、まだ少ス，ハーになっているので、皮動砲の練習をしてもよい　あとはゆうゆうクリア



●リブル・ラブルFANTASY60%の出し方　東京都　植村良

1、奇跡回数6・9回目は、1番出やすい(40%)

2、秋が一番出る(夏に奇跡をおこせばよい)(10%)

3、点数が下2けた00〜40のとき出やすい(10%)

右の3つを守れば60%(3ゲーム中一回)は出るでしょう。

●ドルアーガの塔で、4面目から出てくる魔術使がじゅもんを出した後に飛びかかってきりつける。各面でなるべく宝箱をとって、見物人をあせらす。　北海道　松本祥二

●ファイターのパーツを持ったクィーンは、スコアが一万点ごとに出現します。しかしブラスターヘッドを持ったクィーンがいたり、その面でパーツを持ったクィーンが一度出現しているとだめです。待機中・攻撃中と、射ち分ければ3面で一機ふやすことができる　徳島県　河野秀夫

また、なんとギャプラスでLの旗が出た。一説によると流れ星に関係があるのだといっているが?　埼玉県／加藤幸治

HIT GAME BEST TEN

■ゲームメーカーへの要望

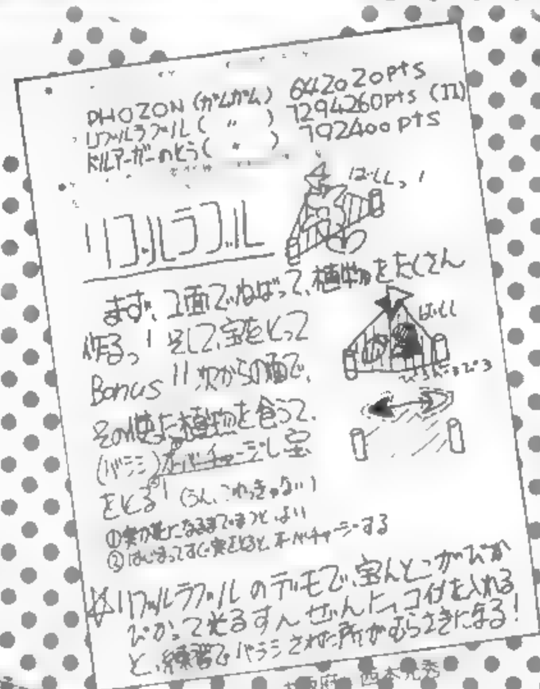
●ナムコさんへ、パックマンでパック&パルのつぎのパックマンの種類はでないんですか／ぼくはパックマンがしたい。
石川県　易谷勝成

※バックランドはファン待望のファンタジーゲームだよ

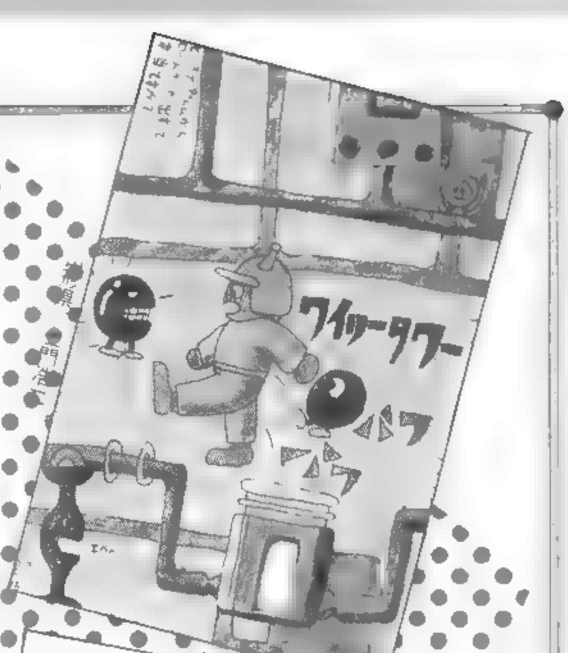
●最近スポーツゲームが多い。それらのスポーツゲームの操作はやたら難しい。そして、やたらとっつきにくい。やはりゲームの原点は、単純な操作の中にハイテクを求める事だと思う。バグや隠れキャラなんて、しよせんは二の次「マニア」を自称する人達は、そこのところをはき違えている人が多い。
9号のユニバーサルのインタビューには、心から同感する。
ちなみに、私はハイパー'84よりもタイムパイロット'84に期待してます　絵だけ見ると、SNKのバンガード。でも実際にジョイスティックをにぎると、その感覚は間違いなくタイムパイロット　タイムワープの画面は最高！
大阪府　久山告樹

●最近でたゲームの悪口？を書いてみます。これらのゲームの好きな人ごめんなさい。
チャックンポップ　ズバリ点がかせぎにくい　ぼくのまわりでは2万点テクニックは口にされていないのだ
ドルアーガの塔　RPG（ロールプレイングゲーム）をVIDEOHAMEにした、というナムコの発想は実にいいんだが、欠点が2つ。まず各面ごとに宝箱の中身がほぼ（あるいは完全に）決まってしまっていること。もう一つは、某店に宝箱の出し方が書いてあること。RPGはスコアよりも、解き方や、いつどんな物が出てくるかを考えるということを楽しみに感じているぼくには少しものたりない。（点か低いものの叫び！）
空手道　いままでやってきたゲームで、おそらく一番レバー操作ののみこみが遅いものでしょう。むずかしい！
ロードランナー　（マイコンでさんさんやってるからこれが一番うるさいけど、敵が少ない！面が少ない！　継続プレイのせいで30分待っても空かなかったことがある！　面をクリアしても増えない！（マイコンではクリアするごとに一人増えます念のために）
東京都　植村　良

●最近は夏休み前だからかNEWゲームがたくさん出て、しかもそれぞれなかなかよく出来ていて、ゲームセンターも活気があふれているようでうれしくなります。
しかし、よく考えてみると、そのほとんどのゲームが第2弾のゲームなのです　例えば、ハイパー'84やザ・運動会は、ハイパーオリンピックの　ギャプラスはギャラガの。タイムパイロット'84はタイムパイロットの　ビクトリアスナインやVSベースボールはチャンピオンベースボールの　アッポーはピンクノロレスリングの、それぞれ改良版といったものでしょう
確かに、それぞれのNEWゲームはその手本にしたゲームをグレードアップしたり、不満な点を解消したりしておもしろいのだけど、真のゲーム狂にとっては物足りないと思うし、前作に比べて人気も短い命で終わってしまうのではと思います。
というわけでメーカーさん、ぜひ、あっと驚くような新鮮なアイディアで、しかもゲーム内容もよく練られたこれこそ決定版！　というものを出してください。お願いしまーす!!　それから、AMライフにもっと広告出して欲しいなあ。
埼玉県　梅基　毅



大阪府　西本○秀





兵庫県　坂根正治



福岡県　川崎　圭

マイコンくん　古川一朗



感心ね～
あ～ら ケンちゃん えらい わね～～
勉強中
顕微鏡で 理科の お勉強 ？
んんん
世界一 小さい ハンドゲーム やってんの！
よくゆ～よ
さあ！ 一年ぶりに カムバック だし
ザ・タイガー
今日は どんな 技で 決めよう かな～～
ピッ ピッ
んっ？
じゃ～俺も 今日は どんな 技で…
よく ゆ～よ 十六文 キック しか ない くせに！
ピッ ピッ
日本一!?
キャー
ギャ～
ヒャー
さあ シャトルループ 乗り日本一は だれの手に
あっ！ 決まった みたいです
おしっこ もらした 量の少ない 人が優勝 なのだ！
はずかしい～
あたし

今月のハイスコア

全国のハイスコア速報

HIGH Score

めちゃんこ暑い夏も終わったけれど、ハイスコアへの熱いチャレンジはまだまだこれから[illegible]上!!
キミもこの熱い戦いに参加[illegible]

●ゲームフィールドキックオフ
8月3日現在
宮城県泉市松森字後田45-1☎02237(3)3887

空手道	DECO	8万2000点	原谷英生
パンチアウト	任天堂	174万5160点	原谷英生
アッポー	セガ	99万9000点	小野 洋
ドラゴンズレア	ユニバーサル	4万0556点	原谷英生
ギャプラス	ナムコ	1700万点	斉藤栄治
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	斉藤栄治 鷲尾裕治 渡辺浩一
スーパーゼビウス	ナムコ	49万5120点	斉藤栄治
リブルラブル	ナムコ	1047万3060点	斉藤栄治
TX-1	タツミ電子	25万9170点	中沢 誠

●ビッグキャロット金沢店
7月30日現在
石川県金沢市片町2-8-20見王ビル☎0762(2)9457

ギャプラス	ナムコ	1000万点以上	Mr PEKIN、可徳 剛 AKINA
エキサイティングサッカー	アルファ	83万4970点	B U G
スーパーゼビウス	ナムコ	61万8660点	CAT'S EYE
タイムパイロット'84	コナミ	30万3100点	CR－X
フォーメーションZ	ジャレコ	7万8200点	たぼけつ
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	122万5790点	スパーク炎上児
フリッキー	セガ	616万3140点	ガーゴル藤森
アッポー	セガ	99万9999点以上	D.D以下7名
パンチアウト	任天堂	21万0780点	G A N
空手道	DECO	13万0600点	B U G
ソンソン	カプコン	38万6950点	スパーク炎上児

●プレイシティキャロット巣鴨店
8月5日現在
東京都豊島区巣鴨1-5-1巣鴨センタービルB1☎03(943)6735

バックランド	ナムコ	29万3940点	EX CHANGER
ハイパーオリンピック'84	コナミ	44万5900点	植村伴睦
ロードランナー	アイレム	99万9990点＋α	古田優人
TX-1	タツミ電子	28万0920点	FECES 佐々木 宏
空手道	DECO	80万0100点	YAMANI
フォーメーションZ	ジャレコ	42万3600点	佐藤康太郎
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	60面クリア	有田吉文
ギャプラス	ナムコ	1000万点＋α(6時間47分)	金子義治

●ジョイプラザ・ダービー
8月1日現在
東京都調布市西つつじヶ丘3-33 5☎0424(83)1445

出世大相撲	テクノス	36万8100点	西村クン
バギーチャレンジ	タイトー	4万5800点	富田クン
空手道	DECO	10万8300点	小林クン
タイムパイロット'84	コナミ	21万1100点	小林クン
ロードランナー	アイレム	27万7270点	小林クン
ジャイロダイン	タイトー	28万5300点	久保クン

●プレイシティキャロット琴似店
8月5日現在
札幌市西区琴似一条2丁目琴似グリーンビル☎011 621)1110

サンダーストーム	DECO	21万8500点	千葉 学
出世大相撲	テクノス	4万6400点	福井範幸
アッポー	セガ	99万9999点	桜井正志他3名
ギャプラス	ナムコ	1111万1100点	竹原博之
フリッキー	セガ	251万9600点	福井範幸
ゼビウス	ナムコ	999万9990点	池田隆哲
ソンソン	カプコン	25万4110点	弥左繁晴
キックスタート	タイトー	36万0140点	中山まさし
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	56万1460点	中川 剛
空手道	DECO	10万3300点	佐藤 亨
フォーメーションZ	ジャレコ	30万9400点	岩佐雅洋
ハイパーオリンピック'84	コナミ	26万9620点	佐々木義久

●ゲームブティックジャック&ベティ
7月24日現在
山形店 山形市七日町2丁目17尾原ビル F☎0236(3 7526
米沢店 米沢市中央1丁目14-12セントラルビル1F

フリッキー	セガ	1000万点＋α	川島利文(山)
ギャプラス	ナムコ	1319万3500点	玉造宏行(山)
空手道	DECO	10万8200点	設楽明宏(米)
アッポー	セガ	81万7820点	沢口修一(米)
サーカスチャーリー	コナミ	39万0460点	川島利文(米)
バルガス	カプコン	51万4200点	須貝英二(山)
ボンジャック	テーカン	493万7870点	川島利文(米)
スワット	セガ	76万3350点	川島利文(米)
ザビガ	DECO	2135万8706点	鈴木智彰(米)
TX-1	タツミ電子	27万7900点	川島利文(米)
パンチアウト	任天堂	100万点＋α	川島利文(山)

8月5日現在
●ゲームセンターエメラルド
東京都渋谷区渋谷6 3 16☎03(400)1880

ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	169万4800点	田古虎物兵
フリッキー	セガ	989万9930点	平石彰央
アッポー	セガ	999万9999点	沢村　卓
空手道	DECO	10万4500点	さとうけん
パンチアウト	任天堂	170万9160点	大庭新一
マリオブラザーズ	任天堂	19万8480点	橘立尚和
ロードランナー	アイレム	21万5180点	小野沢博和
ソンソン	カプコン	25万0050点	小野沢博和
ニューボスコニアン	ナムコ	15万2730点	佐伯高大
ハイパーオリンピック'84	コナミ	13万0440点	伊藤研二
ゼビウス	ナムコ	37万7190点	荒川正一
ギャプラス	ナムコ	601万5000点	菅野和幸
エクセリオン	ジャレコ	15万5310点	沢村　卓
マッピー	ナムコ	58万4440点	五十嵐博
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	23万7700点	荻島クン

8月1日現在
●ナムコ・ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15東京ビル内☎03(362)9300

ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	60面クリア	CHU他4名
ロードランナー	アイレム	54万8170点	古田秀人
フォーメーションZ	ジャレコ	342万4300点	弘田　隆
ジェネシス	DECO	154万6201点	古田秀人
カンタム	アタリ	70万9860点	B U B
ハイパーオリンピック'84	コナミ	29万8430点	加藤秀之
空手道	DECO	11万2800点	松本和彦
ドラゴンズレア	スターコム	48万7731点	餅田日出男

8月5日現在
●ゲームインパサディナ池田店
大阪府池田市天神☎0727(61)3840

ピット&ラン	タイトー	13万8790点	笠井クン
空手道	DECO	10万4400点	紙谷クン
アッポー	セガ	99万9999点	志田クン
スーパーパックマン	ナムコ	27万0210点	K.Iクン
フリッキー	セガ	286万4000点	福島クン
ザ・運動会	タイトー	45万5540点	森田クン
シーファイターポセイドン	タイトー	22万4390点	森田クン
リングファイター	タイトー	36万7490点	笠井クン
メガゾーン	コナミ	31万1580点	K.Iクン
ソンソン	アイレム	20万0370点	笠井クン
ガズラー	テーカン	73万2460点	宝代クン
ギャプラス	ナムコ	223万0500点	藤田クン
ボンジャック	テーカン	159万9150点	堀田クン
パンチアウト	任天堂	356万3710点	関口クン
ポールポジションII	ナムコ	9万1060点	藤田クン

7月25日現在
●セントラルパブリックセンター
埼玉県川口市芝2 26 36☎0482(67)1738

空手道	DECO	9万6900点	J A C
出世大相撲	テクノス	11万6600点	T.F
スーパーゼビウス	ナムコ	69万7730点	R.Z
ボンジャック	テーカン	220万9340点	ROUND-57
バルガス	カプコン	33万7500点	R.Z
ジェネシス	DECO	2369万4023点	木村雅彦
マッピー	ナムコ	109万9480点	御先祖
ポールポジションII SUZUKAコース	ナムコ	8万2600点	木村雅彦
ポールポジションII FUJIコース	ナムコ	8万9830点	木村雅彦

8月1日現在
●ゲームセンターアタック2
東京都豊島区東池袋1-21-5☎03(987)1051

パンチアウト	任天堂	149万8200点	中野　亨
マッハ3	タイトー	37万5800点	長谷川重信
TX-1	タツミ電子	28万0180点	鈴木英雄
ポールポジションII	ナムコ	6万2620点	西橋るんじ
スターウォーズ	アタリ	1124万5559点	[redacted]
レーザーグランプリ	タイトー	6万5110点	坂本文昭
ギャラガ	ナムコ	200万1690点	上野隆嗣
ゼビウス	ナムコ	500万点	[redacted]
カンキックキッド	タイトー	13万1730点	高橋太樹
ボンジャック	テーカン	130万4920点	M A X
シーファイターポセイドン	タイトー	11万3100点	望月勇人
リブルラブル	ナムコ	198万9670点	工藤尚朗
チャックンポップ	タイトー	111万2000点	鈴木邦夫
ギャプラス	ナムコ	400万点	森沢　優
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	36万8400点	吉開英一
サーカスチャーリー	コナミ	49万5740点	奥隅哲也
ザ・ギネス	サン電子	10万7502点	奥隅哲也

8月5日現在
●ゲームコーナースリーナイン
大阪府池田市石橋2丁目15-29☎0727(62)3890

パンチアウト	任天堂	487万6590点	S.A
空手道	DECO	10万5200点	A B C
ギャプラス	ナムコ	583万5300点	堀田クン
10ヤードファイト	アイレム	23万2500点	松浦クン
ソンソン	カプコン	29万5850点	須藤クン
ウォーターマッチ	セガ	20万0689点	中田クン
アッポー	セガ	100万点	S.A、K.O、終太郎
サンダーストーム	DECO	21万3300点	樋口のぼる
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	37万2790点	松浦クン
フリッキー	セガ	471万9630点	E S M
ハイパーオリンピック'84	コナミ	28万2940点	松浦(Y)クン
出世大相撲	テクノス	103万9850点	K.O

●ジョイランド松山

7月30日現在

愛媛県松山市大街道1-6 ☎0899(33)6806

ジャイロダイン	タイトー	198万3370点	近藤浩充
ギャプラス	ナムコ	2100万点	出郎太小六
パンチアウト	任天堂	99万9980点	新山裕庸
キックスタート	タイトー	12万6980点	水口鉄也
サンダーストーム	DECO	46万9300点	岡本芳明
出世大相撲	テクノス	8万6590点	前堅太郎
エクセリオン	ジャレコ	98万3700点	森　一乗
空手道	DECO	9万1700点	山田康人
チャンピオンベースボールII	セガ	6万3870点	永谷貴志
スターウォーズ	アタリ	212万9193点	小畑安由
チャックンポップ	タイトー	21万1300点	土井孝司
バルガス	カプコン	36万8250点	近藤浩充
ボンジャック	テーカン	77万9570点	神野昌弘
エキサイティングサッカー	アルファ	21万3310点	玉木　功
ピット&ラン	タイトー	12万4130点	菅　高史
TX-1	タツミ電子	27万5820点	土井恭二
マリオブラザーズ	任天堂	148万5920点	山口充穂

●ポッポスカイキング

7月31日現在

香川県高松市藤塚町 丁目 7- ☎0878(34)7591

バルガス	カプコン	30万3400点	林　クン
ハイパーオリンピック'84	コナミ	18万4700点	山内クン
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	99万9999点	赤松クン他3名
リングファイター	タイトー	40万0480点	山内クン
空手道	DECO	88万3450点	鳥塚クン
リブルラブル	ナムコ	10万7500点	国方昇平
エクセリオン	ジャレコ	98万0580点	高口クン
フリッキー	セガ	73万8700点	濱路クン
ボンジャック	テーカン	345万4900点	吉田クン
ギャプラス	ナムコ	214万0470点	高口クン
エキサイティングサッカー	アルファ	104万5700点	河渕クン
出世大相撲	テクノス	49万9660点	石井クン
ピット&ラン	タイトー	302万7200点	須田　力
ザ・ビッグプロレスリング	テクノス	144万2400点	林　クン

ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな！できたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ

それぞれの宛先に
住所・氏名・年齢・職業・電話番号と共に

〔ハイスコアラー大募集〕
※ハイスコアを出したゲーム名
ハイスコア
ハイスコアの証明になるもの
ゲームセンター名（住所・電話も）を編集ハイスコアラー係まで

〔キミの町のゲームセンターを、AMファイルに載せちゃおうぜ！〕
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は9[illegible]ージを参照

●ゲームインパサディナ茨木店

8月5日現在

大阪府茨木市駅前1丁目4 1☎0726(25)8270

ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	28万5710点	富永クン
フリッキー	セガ	468万9810点	山田クン
アッポー	セガ	99万9999点	塩谷クン
エクセリオン	ジャレコ	128万8300点	キャッツアイ
キックスタート	タイトー	32万1020点	梅田クン
タッパー	セガ	114万3800点	S.Kクン
ポールポジションII SUZUKAコース	ナムコ	8万4040点	キャッツアイ

●ゲームプラザVIP

8月1日現在

大阪市南区道頓堀 4 6☎06(2 1)1850

ハイパーオリンピック'84	コナミ	23万8190点	林　信男
ロードランナー	アイレム	93万8770点	網中クン
キックスタート	タイトー	12万0400点	浜野クン
ギャプラス	ナムコ	314万6700点	清水　治
ジャイロダイン	タイトー	27万0600点	川崎浩二
ソンソン	カプコン	14万6780点	輝治クン
空手道	DECO	9万0200点	浜野クン
アッポー	セガ	99万9999点	田村隆喜
リングファイター	タイトー	83万4850点	谷口哲生
サーカスチャーリー	コナミ	80万6110点	江尻友彦
バルガス	カプコン	23万5200点	梶野智喜
大相撲	DECO	10万5200点	江尻友彦
ゼビウス	ナムコ	331万8540点	大原清孝
ビクトリスナイン	タイトー	7万3300点	押地康弘
マッドクラッシャー	SNK	11万0270点	井上信行
タイムパイロット'84	コナミ	22万点	酒井晶弘
チューブパニック	ニチブツ	57万5117点	清水　治
エクセリオン	ジャレコ	250万0600点	鷺坂光司
マリオブラザーズ	任天堂	111万9800点	吉川耕二

●ゲームプラザ24

7月31日現在

大阪市平野区平野本町 丁目8-25☎06(794)5457

空手道	DECO	13万1500点	水馬クン
ソンソン	カプコン	32万1940点	永田勝利
タイムパイロット'84	コナミ	63万8500点	加藤クン
ハイパーオリンピック'84	コナミ	18万8400点	Y.Oクン
ジャイロダイン	タイトー	91万7490点	水馬クン
ザ・タワーオブドルアーガ	ナムコ	40万8940点	柴田光一
ロードランナー	アイレム	24万6340点	K.Mクン
フォーメーションZ	ジャレコ	14万4500点	加藤クン
キックスタート	タイトー	9万2340点	古宮クン
フリッキー	セガ	308万3840点	大井　亨
アッポー	セガ	99万9950点	浜田クン他
ビクトリアスナイン	タイトー	10万7400点	浜田クン

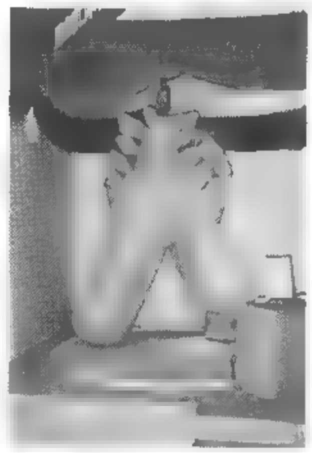
AmuseMent FORUM





実物ヘリコプターに乗って、サンダーストーム(DECO)体験!

"ハイテクノランド"で大盛況





七月二十六日(木)から八月五日まで、東京・日本橋、高島屋八階大催し物会場で、"ハイテクノランド"が開催された。キャッチフレーズは「未来科学と遊ぶ　最先端技術大集合!」という、最近開催される機会の多い科学をテーマにした催しだ。

最先端技術というだけあって、エレクトロニクス、メカニクス、新素材開発などの各メーカーが、ふるって参加。そして各ブースは、夏休みの親子づれを対象にしているせいか、どこかに遊びの要素を取り入れ、各ブースには必ずコンパニオンが着いていて、ていねいに展示品の説明をしてくれる。

なかでも人気を集めたのが、世界一小さいヘリコプター。といっても、ただヘリコプターが置いてあるのではない。その操縦席に乗り込み、前方に設置されたモニターに映し出されたビデオゲーム"サンダーストーム(DECO)"をプレイするというわけだ

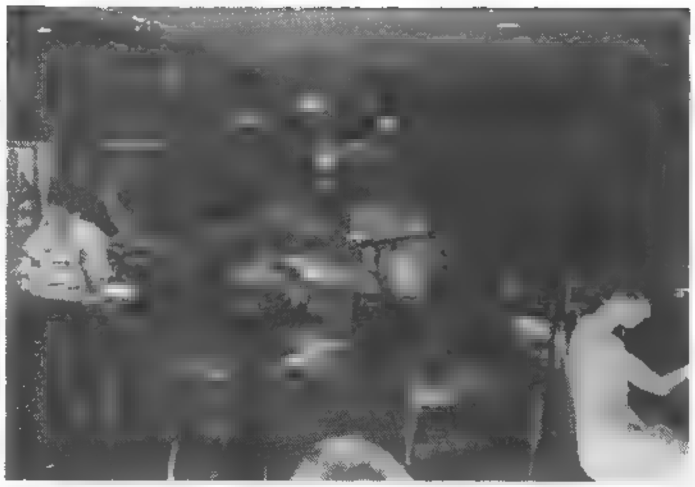
ふだん、コクピットの中で画面にむかうのとは違って、その臨場感はたっぷり。サウンドは、ヘッドフォンで聴くので、周囲には音がもれない。のはいいのだが、ゲームに夢中になっている人の真剣な顔を、ゲーム音なしに見るのは、実におもしろいものだ

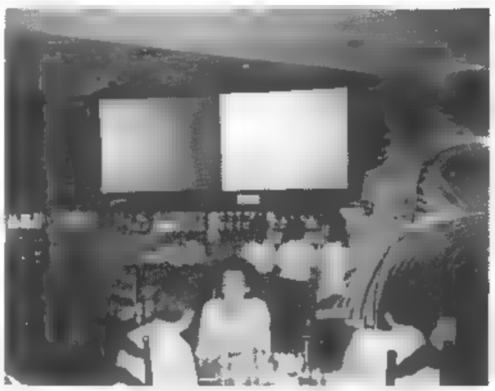
遊びのエレクトロニクスは、他に、お馴じみのパソコンゲーム、ロボットなどなど、そして、ちょっと学習というノ スでは、気象衛星受信システムを、実際デパート屋上にパラボラアンテナを備えつけ、気象衛星"ひまわり"から受信する実演や、水をそそぐと柔らかくなり、熱湯をそそぐと固くなるという、奇妙な金属"形状記憶合金"の実演など、「科学と遊び」の数々が披露され、大盛況だった。



"先取りの店"

ユニバーサル、ゲームパブ"ジェットセット"を開店!





名古屋市内から電車で15分、車で30分ぐらいの郊外にそびえる、白い倉庫のような建物、これが噂のアメリカンプレイングカフェ"ジェットセット"だ。

ジェットセットとは、先取りという意味があって、そこからこの店も時代を先取りしていこうという積極的な姿勢を持っていることがわかる。

店の外側は白一色でぬりつぶされていて、書かれている文字は英語だけという完全なアメリカンスタイルになっている。店の外には一つの駐車場があって車は二十台ぐらい駐車できる。

中にはいると、一転して木目調で統一されたシックなおもむきになっていて、照明も少しうす暗いので落ちついたムードが漂う。

座席はカウンター、ボックスを合わせて七十六席あり、広さのわりにはゆったりしている。入ってすぐ目に付くのは、カウンター上の百インチの画面が二つついたビデオプロジェクターだ

これには音楽物や昔の名画などのビデオやレーザーディスクの他にも、TVのスポーツ中継や、そなえつけのビデオカメラを利用して店内を写したり、ビンゴをやるときには出た数字を大写しにするなど、いろいろな使用方法があるという。

店内にあるゲームは全部で10台~15台ぐらいで、テーブル型は一台もなく、全てアップライトかフリッパーである。ゲームの種類は最新のゲームを置くというのではなく、皆がよく知っているもので比較的シンプルなゲーム（ギャラガ、ミスタード

ゼント情報

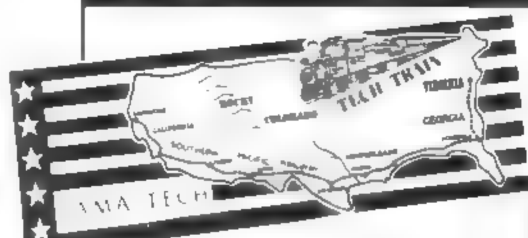
ゼントの応募は、とじ込みのハガキか官
ハキに所定の事項を記入して、プレゼン
、くわしくは91ページ参照。



ソコン大ポスター



●マッハセブン&テックトレイン





下敷とステッカーを20名に

by 多摩テック

●MSX Tシャツ



タイムパイロット
他4種類を
各1枚ずつ5名に

by Konami

AmuseMent FORUM



ウ、VSテニスなど）を主体に置いてある。

他には、チェノクスというアイスホノケーのゲームなども人気があるようた

ゲームの音は少し低くしてあり、スピーカーも自分だけに聞こえるような位置に変えるなど、店のふんいきをこわさないよう に工夫がされている。

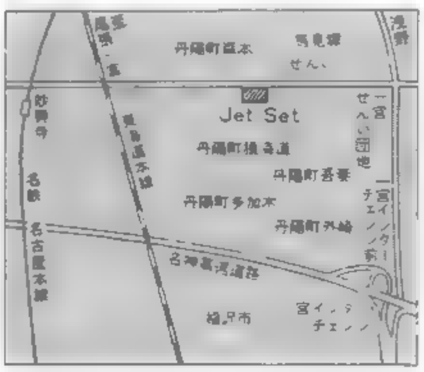
ゲームは有料のマシンだけではなく、テーブルゲーム（チェス、バノクギャモン、将棋、トランプなど）は無料で貸しだしてくれるので、何人かの仲間でいったときとか、店で友達になった人達同士でも、ゲームをやりながらコミューケ ションを深めることができるというところもなかなかユニークだ。

この店は他にもユニークなところが多く、店の中に二つの街灯があったり、電話ボックスにはアリバイ電話というのがあって、百円入れるとボックスの中にいろいろな場所（東京駅、成田空巷、会社のオフィスなど）の音が流れてきて、電話の相手をだますことかできるというもので、ジョークとして使うのにはおもしろいだろう。

イベントもいろいろ用意されていて、これまでにはバドワイザーの缶をどこまで高く積み上げることができるかというようなものや、宝探しなどが行なわれたが、これからもどんどんユニークなイベントが予定されている。

昼間は、ソフトドリンクを中心に喫茶店としても利用できるので、若者にとっては便利な場所といえるだろう。

そしてこのジェノトセノトはこれから全国的に増やしていく予定で、二号店が十月に東京の吉祥寺にオ フンするそうだ ここはまたこの名古屋の店とはまた少し変わった形になるということだ。

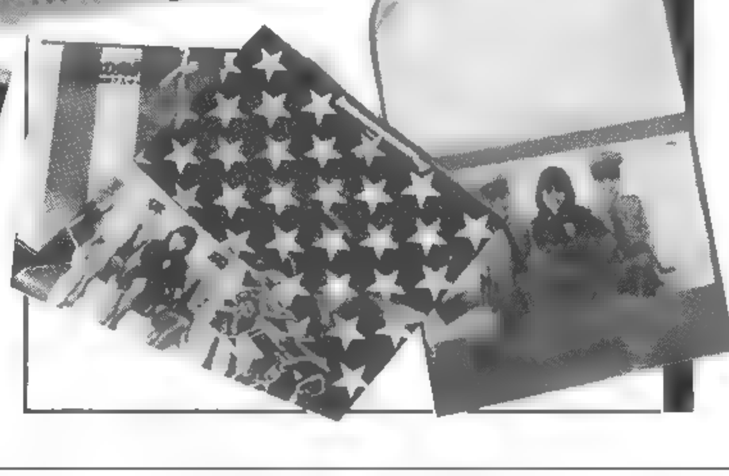


■営業時間AM1 AM2
年中無休
一宮市丹陽町森本字社宮司705
☎0586（72）3424

●麻生真美子&キャプテン

実用的豪華3点セットを10名に
サイン入りデスクマット　書類入れ　おつなぎマット





●ゲームファン必読の書"NG第6号"

最新号を20名に
by namco



PRESENTS プレ

●松田聖子のMSX

2枚組みで10名に by SONY

SONY



AMライフ

誌上ロードショー

竹上次郎



観賞の秋の到来ですよ〜ん
この秋はなかなかけっこう
な話題作がどよ〜んとめじろおし
ずえったい観ようよ〜ん!!



■ライトスタッフ

宇宙飛行士たちの真実の物語

1947年、空軍のテストパイロット、チャック・イエーガーが音速の壁を破った。これまでに、何人の命知らずの男たちがマッハ1を突破しようとして死んでいっただろうか。

だが、スペースレースが始まったのはこの瞬間からだったのだ。

57年10月4日、ソ連が有人衛星スプートニク打ち上げに成功、アメリカは世界第二位に甘んじなければならなくなった。

アメリカ政府上層部は混乱し、アイゼンハワー大統領は、テストパイロットの中から、宇宙飛行士を選出するよう命令を下した。

そして、まず目にとまったのがエドワーズ空軍基地だった。チャック・イエーガーは〝実験室のネズミ〟になることに関心がなく、宇宙計画に対して慎重な目を向けていたが、多くのパイロットたちは強い興味を示していた。

ニューメキシコ、アルバカーキで、選ばれた男たちの体力検査が始まった。完璧なパイロットを選び出すためのテストに合格したのは七人。世に発表された彼らは、一夜にしてヒーローとなった。

宇宙飛行士たちへの訓練が始まった。それはきびしく徹底したものだった、飛行士たちは、チンパンジーと共に、宇宙飛行へと馴らされていったが、彼らは連帯して実験動物的心理に陥りがちになるのに強く抵抗し、人間らしくあろうと努力しつづけた

61年、シェハードがアメリカ人として初の宇宙飛行に成功した。

今や、マッハを超えたパイオニアのイエーガーは完全にとり残されたかたちとなっていた

〝ライトスタッフ〟とは〝正しい資質〟という意味。宇宙飛行士の、〝無個性〟のイメージを逆転させたトム・ウルフの同名の原作を、フィリップ・カウフマンか監督、脚本

本年度アカデミー賞4部門受賞に輝き、あらゆるフイトスタ









ッフを備えた映画と絶賛されている。

アメリカにおける宇宙開発初期段階のドラマを通して、真のライトスタッフとは何かを鋭くえぐった作品だ。

空中シーンでは、実際に当時の飛行機が使用されているほか、アンティックカーやユニフォームなど、全て本物が使われている。

撮影はイエーガーが初めてXロケットを操縦した、空軍基地などが実際に使われ、時代考証はNASAの資料などを駆使して当時を再現している。

また、現在59歳のチャック・イエーガー准将自身をテクニカル・コンサルタントに招いてもいる。

キャスト　サム・シェパード、バーバラ・ハーシー、スコット・グレン他

ワーナー・ブラザース映画配給

■ザ・ライダー

二輪に栄光と生命を賭けるレーシングライダーの戦い

バリー・シーンは、イギリスのナンバーワン・ライダーで、その果敢なファイティング・スピリットに人気があった。

82年7月28日、500ccイギリスGP(グランプリ)で好調に走っていたバリーは、転倒したマシンをよけきれず激突し、コース外に吹っ飛ばされたところを他のマシンにも追突されて、両足骨折という大アクシデントに見舞われた。

日本のある二輪大手メーカーでは、自社のバイクの販売戦略上、レースに勝つことが最良と判断し、新しいレーシングチーム〝アサマ〟を結成し、専属のライダーの選定を急いでいた。

オーナーであり会長の中村は三人のライダーに目を付けて交渉を開始した。三人とは、大クラッシュで不死身のごとく立直ったバリー・シーン、日本の天才ライター〝マサオヤマノタ〟、それに若手のロン・ハリスだ。

それぞれか熱意ある交渉を受けてチーム入りを決意し、チーム・アサマの発表会が華々しく行なわれた。

76、77年連続世界チャンピオンとなったバリー・シーンを中心とするこのチームは、レース界に大きな話題を呼んだ。

バリーはスズキ、ロンとヤマシタはホンダをスポンサーとしたカラーリングのマシンで出場することになった。バリーは、長年の宿敵トランスバンフィック・チームとの対決にファイトを燃やしていた。

いよいよ83年500cc世界GP戦の開幕だ——。



世界の二輪界では日本のマシンが大活躍している。中でもHONDAとYAMAHAの戦いはすさまじい。

この作品の中でもこの戦いをさりげなく入れ、二輪の最高峰の500ccロードレースGP戦のホットなライダーたちの闘いをドラマチックに描いている。

主人公には世界チャンピオンになったスーパースター、バリー・シーンが実名で出演し、脇もすべて本物のライダーで固めている。

完璧を期すため、レースの撮影はGP戦の予選と決勝中に行なわれ、本物のレースシーンと模擬レースシーンを巧みに組み入れ、息をつかせない迫力の映像を生み出している

最大のみどころはレースシーンとクラッシュのシーン、こいつの迫力はハンパしゃない

また、音楽も最高だ。主題歌はクイーンのロジャー・テイラーが唄っている。それに、クイーン、デュラン・デュラン、ザ・フィックスなどの曲がマシンの走りとマッチして効果は充分だ。

製作　フェリシティ・ヒベルデイン　監督　ジョー・マソット

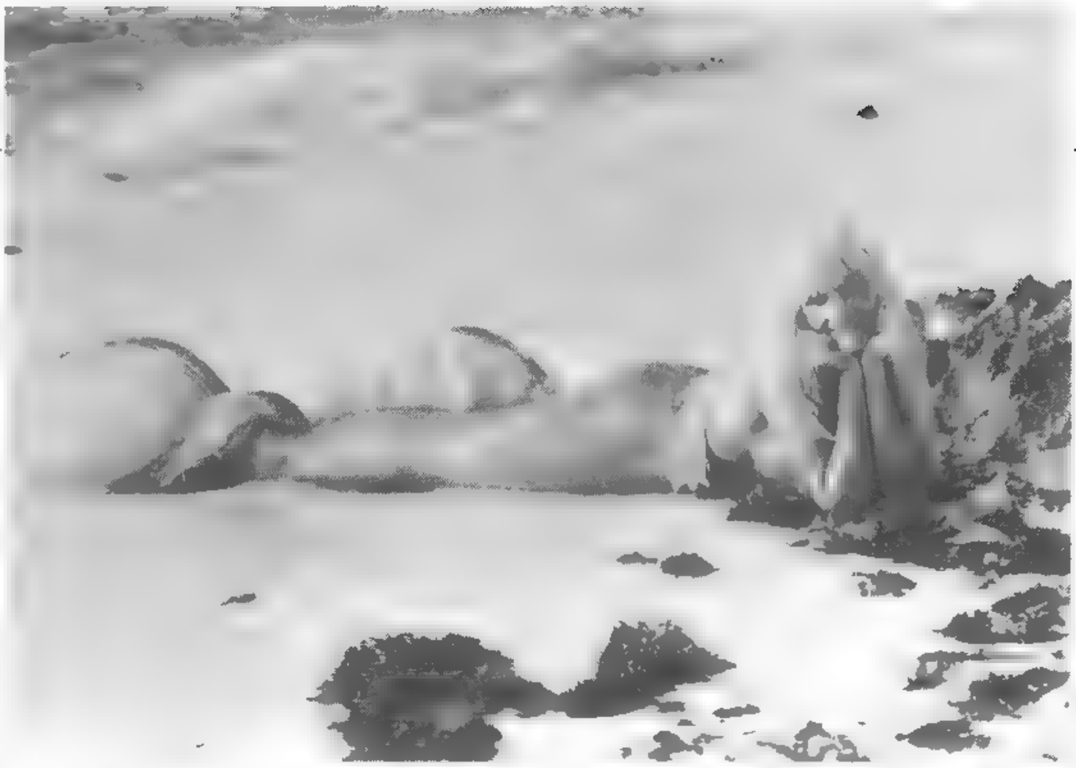
キャスト　バリー・シーン、ギャバン・オーヒーリー、伊藤俊也他

●イギリス映画／日本ヘラルド映画配給

同時上映は、日本ナンバーワンライダー片山敬済の走りを描いた〝**甦るヒーロー・片山敬済**〟。

■スプラッシュ

マーメイド伝説をSFタッチにする



——アレンは兄のフレディと共にニューヨークで青果市場を経営している。が、C調の兄とは対照的で、女の子が苦手ときている。優しくしても、いつの間にか彼女たちから離れていくといったぐあいだ。

酔っ払ったある夜、500キロ離れたコッド岬に行ってみることにした。20年前、あやうく溺れそうになった場所で、それが原因で泳げなくなったのだが、妙になつかしく心安まる場所なのだった。

小船をチャーターし沖へ出たか、エンンが不調となり、操縦していた男が泳いて救助を求めに行ったスキに、海へ転落してしまった。

海の中で気を失ったアレンが気かついてみると砂浜の上、しかも、美しいブロントの女性が救ってくれたらしい

しかし、彼女は名前も告げず、生まれたままの姿でほほえみながら、彼の目の前を横切り、海のかなたへ消えてしまった。

彼女は実は人魚なのだ 大きなヒレも、大気の中で乾くと人間と同じ足になるのでアレンも気付かなかったというわけだ。

アレンは謎の美女に一目惚れ、



そして彼女のほうも同じだった。海底に沈んだアレンのサイフを見つけて、早速ニューヨークへ会いに行くことにした。裸のままでニューヨークに現われたのでさあ大変——。

ギリシャの昔から、西欧の文化に深く根をおろしているマーメイド伝説を、アメリカ映画がSF風に味付けをして、ロマンティック・ファンタジーに作りあげた。

人魚が乾くとふつうの人間になってしまったり、6日以内に海に戻るという掟があったりで楽しさは抜群

スタントなしで水面下15メートルの人魚の撮影など見どころもいっぱい。また、主題歌はリタ・クーリッジが唄い、全米ヒットチャートを上昇中(Love Came for Me)

監督 ロン・ハワード キャスト トム・ハンクス、ダリル・ハンナ、ユージン・レビー、ジョン・キャンディ他

タッチストーン・フィルムズ

東宝配給



■テスタメント

核兵器の恐怖を静かに訴え、アメリカの全マスコミが絶賛した注目の問題作の公開だ

核戦争の無意味さと狂気を、帰って来ない父親を待ち続ける家族、子供たちへの愛を支えに生きる母親の姿を通して衝撃的に描いている。

ある穏やかな午後、突然テレビの画面に"ALERT(警戒)"という文字が浮かび、その直後、閃光が家を、町を、緑の森を包んだ。

その夜、勤めに出た夫は帰らず、その日を境に、ひとりまたひとりと、子供たちが死に瀕していくのだった。

また幼い少年は父に代わり妹と弟の面倒を見る。そして母親の哀しみをもいやそうとする





■サランドラ

全米38州で上映禁止という超恐怖の[illegible]

観賞中の女性がショック死した場合には1000万円の保険金、その他症状に応じて治療費が支払われるという、世界初の"霊柩車総合ショック保険"が配給の東宝東和によりつけられた、恐怖の頂点の映画だ

全米38州か、そのすさましい恐怖と数多くのショックシーンによって失神・卒倒・失明者が続出したことによって上映禁止を下して早くも4年。

今だにアメリカ本土での上映実現を見ないまま、本物の恐怖が日本に上陸した。

試写会の招待状も黒枠の告別死者会となっているし、チラシには"警告！ご注意下さい あなたの眼が破れます"とあり、ショックをやわらげるためのメガネまでが用意されるなどの念の入れ方て、とにかく恐怖のどん底につき落とされることは間違いない

——サランドラ——、その正体はまだ誰にも目撃されていない。それは、出会った者が皆、一撃のもとに死の世界へと追いやられてしまうからだ。

しかし、サランドラはロサンゼルス近郊のどこかに、確かに住んでいるといわれている。それは人肉と血を求めて猛り狂う恐怖の殺人鬼。だが、その真実の姿を確認するすべはない。ただわかっているのは、すでに300人以上かその犠牲となったという事実のみだ。

ロスからさほど遠くない、荒れ果てた広大な岩また岩の地帯に、観光旅行中道に迷った退職警官一家七人と二匹のシェパードがいた。

彼らのワゴントレーラーは、あいにくアクセルが折れ、移動不可能となってしまった。そして、やがて彼らには恐怖と戦慄に満ちた一夜が訪れるのだった。

最初の犠牲は愛犬だ。何者かによってハラワタまでくいちぎられていた。

次は一家の主人の焼殺 続いて妻の血みどろの死。そして、さらに肉体がバラバラになるほど刺し斬り刻まれた長女の惨殺、加えて、生後6カ月の赤ン坊までが姿なき殺人鬼の手によって消えた。いったい、何のために



観光旅行途中の一家七人を次に死に追いやっていく、姿のない殺人者の恐怖 それは残忍な兇器"ジョギリ"のすさまじい威力がもたらしたものでもあった。

全篇90分。ショックの連続は製作者の主張によって一切のカット、修正を拒否され、心臓も止まるほどの凄惨さを生み出している。

国際映画祭でのグランプリ、ニューヨーク近代美術館にショック映画の最高作品として永久保存という栄誉に輝くショック巨篇。キミの眼は破れるだろうか？

製作 ピーター・ロック 監督 ウェス・クレーブン キャスト スーザン・レニア、ディー・ウォーレス、ジェームス・ホイットワース他

アメリカ映画 東宝東和提供





少年が男に成長するには、まだあまりにも幼すぎるのに……。

しかし、悪魔の兵器は彼が大人になるまで待ってはくれなかった。

映画は、全米が核攻撃を受けて、パニックに陥る住民たちを主人公に、父親が息子に伝えるべき勇気を織り込みながら、感動的な終えんへと進んでいく

"その閃光は、朝日のさわやかさに背いて人の心を破壊した……"

これはその人々のテスタメント＝遺言なのだ

あっという間に訪れた絶望と哀しみ、そして恐怖と闘いながら、懸命に子供たちを守ろうとする母親の姿は、涙を誘わずにはおかない。主演はクレイマー・クレイマーのジェーン・アレクサンダーに、父親役はマラソンマンのウイリアム・ディベンマン。長男ブラッドにロス・ハリスが扮し好演している。

監督は、いま全米でもっとも注目を集めている新進女流監督のリン・リットマン。女性の家事を子供の目の高さから見つめ、子供から見た母親の生活姿勢を的確にとらえた映像に仕上げている。

原作は女流作家キャロル・エイメン。女性向け雑誌に掲載された話題の同名小説(The Last Testament) 母親が最も哀しむ自分の子を失うという恐怖を、ジョン・サクレット・ヤングが脚色、たくみな構成でシナリオ化している。

男だって涙してしまう感動の作品。あの、ザ・デイアフターにない人物描写に涙々。ぜひハンカチ持参で劇場へ。

ハラマウント映画 CIC配給

■フォート・サガン

ソフィー・マルソーの演技が光る!!



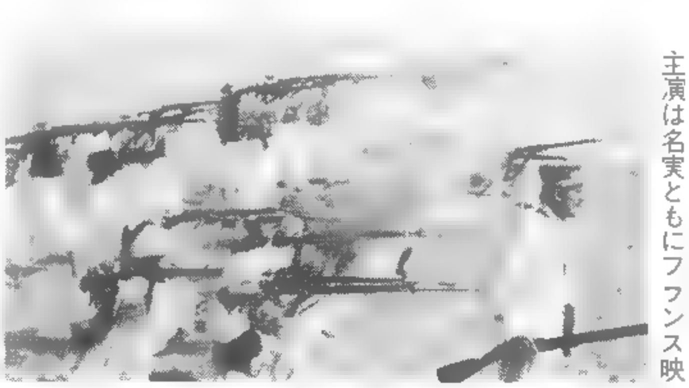
サハラ砂漠の中央に、小さいながら、頑強な威容を誇る〝サガン砦〟。今はすでにその名も砂にかき消されて判読できないが、灼熱の太陽や砂嵐にさらされながら毅然とそそり立つ姿は、サハラで激しく熱く愛に燃え、夢を追い求めた一人の男の鮮烈な生きざまを象徴するかのようだ。

舞台は戦雲ただよう19年。フランスはアフリカに植民地拡大の手を伸ばしていた。

若き陸軍中尉シャルル・サガンも、フランス軍の尖兵をして灼熱のサハラ砂漠で必死の闘いをくり広げていた。

そんな彼を愛し、一途な想いをぶつける娘、マドレーヌ・サン・ティレットがいた。

高貴な家柄の貴族の令嬢でありながら、その可憐であどけない美しさの奥に、愛する男のためには何ものをも恐れない強さを持つ彼女は、ただひたすらにサガンを愛し抜くのだった。



しかし、地位も名誉もないサガンにとって、彼女への愛のあかしはたったひとつ、自らの命をかけて闘うことだった。そして夢多き青年サガンは、たくましい男へと成長して行く。

彼が熱愛したもう一人の女性はルイーズ・ティン。有名な作家であり、ジャーナリストでもある彼女は、男から独立して自分の人生を生きてきた女性だ。彼女の美貌と知性、情熱に、たった数日間でサガンは大きく変わってしまうのだった——

壮大なサハラの自然をバックに、男と女の愛と闘いの人生を強烈なタッチで描いた感動の人間ドラマだ。

主演は名実ともにフランス映画界のトップスターのジェラール・ドパルデュー。原作者ルイ・ガルデルの推せんで決定した。マドレーヌには世界のアイドル、ソフィー・マルソーが扮し、恋する乙女から一児の母までを演じ、ラブシーンではヌードも見せてくれる。ルイーズには大女優カトリーヌ・ドヌーブ。

原作はルイ・ガルデルが、祖父の体験をもとに書いたベストセラー小説。

映画化不可能と思われた超大作は、フランス映画史上空前の15億円という製作費で、みごとにできあがった。

監督　アラン・コルノー
松竹富士配給

■タイトロープ

スーパースター・イーストウッドの新しい魅力!!



クリント・イーストウッドのヒット作〝ダーティ・ハリー〟に、さらに人間くささと妻味を加えたニュー・ヒーローが誕生した。ニューオーリンズ警察殺人課のウェス・ブロック刑事がそれだ。ダーティ・ハリー以上にダーティーなのがまたいい。

イーストウッドの新しい一面を見るだけでなく、イーストウッドの長女アリソン・イーストウッドが娘役で映画デビューしているのも話題だ。

現代のニューオーリンズ。ここには有名な夜の歓楽街フレンチ・クオーターがあり、性犯罪の匂いが漂っている

ニューオーリンズ警察殺人課のブロック刑事は、その夜もまた殺人事件のため、署から緊急の呼び出し電話をうけた。

彼は二人の小さな娘たちとわびしい三人暮らしをしているのだった。妻は、日夜を問わない仕事の連続のブロックに愛想をつかして、二人の娘を残して家を出てしまったのだ。

ブロックが殺人現場に着くと、赤毛の娼婦がベッドの上で全裸で絞殺されていた。首には赤いリボンが巻きつけられ、ナイトテーブルには飲み残しのコーヒーとケーキが置かれていた。

死体には、きわめてサディスティックな行為がされ、異常性欲者の残忍な犯行と思われた

昨夜にひきつづき、これがブロック刑事の身のまわりに起きた美女連続殺人事件の第二の犠牲者だった。

ブロックをはじめとするニューオーリンズ警察の捜査を尻目に、第三、第四の殺人事件が発生し、ついに殺人予告までが届いた

ダーティハリー以来、イーストウッド映画になじみのオールロケーションで撮られた映像はニューオーリンズを余すところなくとらえている。また、撮影はニューオーリンズ警察署、風俗営業を取締っているビュー・カレ委員会の全面協力を得ているため、迫力満点のアクションが生み出され、イーストウッド会心の傑作となっている



監督・脚本　リチャード・タッグル
製作　クリント・イーストウッド、フリッツ・マーネイ
キャスト　クリント・イーストウッド、ジュヌビエーブ・ビュジョルド、アリソン・イーストウッド他
ワーナーブラザース映画配給

RECORD レコード情報室



レコード鑑賞は暗いって？
いーえ、ひょっとしなくても
パソコン熱中族よりは明るいよ。
てなわけでおすすめDISK。
どーぞっ！

最愛
柏原芳恵
日本フォノグラム 7PL-66



はつらつ少女芳恵ちゃんのニューシングルは秋を意識したちょっとセンチな曲。中島みゆき作詞・作曲の難しいリズムを軽くこなしているのは、歌唱力抜群の芳恵ちゃんならでは。今年に入ってからポップな歌の多かった彼女としては、かなりのイメージチェンジとなるかも知れない。乞うご期待。

橋
岩崎宏美
ビクター SV-48



モノクロ写真のEPジャケットが宏美の雰囲気を盛りあげている。TV主題曲のイメージが強かった彼女の脱皮が感じられるのがこのシングル。山川啓介・木森敏之のコンビで宏美の歌のうまさを100%引き出している。やはり彼女にはセンチメンタルな曲が似合っているようだ。B面の"逃亡者"もすばらしい。

NEVER（LP）
MIE
CBSソニー 28AH-759



ヒットチャート急上昇のシングルNEVERをタイトルにした最新LP。ミーのCBSソニー移籍第1弾！ 伊藤麻衣子主演のTVドラマ"不良少女と呼ばれて"の主題歌として茶の間でも人気の曲"NEVER"の他に、ミーの本領発揮をしている曲がズラリ。スローからアップテンポまで大人のムードで迫る。

感激！ラブ・モーション
伊藤麻衣子
CBSソニー 07SH-550



今までの麻衣子ちゃんの曲とはひと味もふた味も違うのがこの"感激！ラブモーション"。やたら早いテンポの曲は、カントリーウエスタンぽいックで、ハーモニカやサックスがほどよく利いている。ちょっと甘ったるい麻衣子ちゃんの歌声はこのバックにぴったりつい乗って、軽くダンシングしちゃいそう。

想い出のビッグ・ウエンズデイ
川島なお美
東芝EMI TP-17644



夏少女・夏の乙女のイメージがぴったりするなお美の新曲は、ロレアル・プリ スタイルのCFイメージソングとしてONエア中。ビッグ・ウェンズデイは、あのサーフィン映画のこと。サーファーの男女の別れをせつなく唄っている。売野雅勇の詞と杉真理の曲がとてもマッチして、なお美らしさを出している。

ガラスのラブレター
桑田靖子
東芝EMI TP-17645



すでに、東京、大阪、名古屋でクリスマスコンサートが決定して大張りきりの靖子ちゃん。LPのバケーションに続くニューシングルは来生たかおのスローな曲。タイトルは彼女の透きとおったクリスタルな歌声にダブって心地よく響く。他の曲と同様に、初秋の愁いを唄っているが、中でもベストの曲といえる。

ACT13（LP）
秋本奈緒美
ビクター VIH-28183



かくれファンの多いTV番組"オールナイトフジ"の司会で見せる色気で中年ファンをしっかりとつかんでいる彼女の進境著しいLPは、去る6月22日に東京・中野サンプラザで行なわれたコンサートのライブアルバム。ナオミのすべてを聴くならぜひこのLPで。若手No.1のジャズボーカルがキラリと光る。

CRYPTOGRAPH～愛の暗号～（LP）
小林麻美
CBSソニー 28AH-760



映画に、そして歌にと大活躍の小林麻美がLPでガンバっている。大人の女を感じさせるハスキーボイスで、語りかけるように唄う月影のハノイアは、物思う秋にぴったりの曲だ。ヒットチャート上位の"雨音はショパンの調べ"はB面に。なお、シングルはリズムたっぷりの"哀しみのスパイ"。これもいい曲だ。

のシーズン！ いざというとき役立つグッズ!!







いきなりパソコンがわかる本

サブタイトルは〝尻ごみしていると時代遅れになる!〟と警告的。入門書ではわからないパソコンとのつきあいかたがわかってくる貴重な一冊だ。

著者は、第一回エニックス・プログラムコンテストに入賞し、ポートピア殺人事件を作ったりで活躍中の堀井雄二さん。

この本を読むのにピッタリなのは、パソコンなんかクソくらえといいながら実は気になっている人。〝入門〟書を何冊か買ったけど最後まで読めなかった人。楽しくパソコンとつきあいたいと思っている人などなど。

何たってこの本は、パソコンは理解しようと思うな「BASICなど覚えなくていい」、パソコンは外見だけでわかればいい」といったことばがやたら目について、ついつい読んでしまうってのが、何となく読み切ってしまえば、パソコンなんてもうこっちのもの。パソコンがわかってしまうのだ。

パソコン常識が変わるのは間違いなし。そして加えて自分をパソコン通に見せるかという技、つまり目茶の数々も披露してくれる。また、パソコン界世間ばなしも、すぐに使えるネタで、他人を一歩も二歩も引きはなす技としては充分だ。

くわずきらいを克服して、パソコン通になってしまおう。

堀井雄二／二見書房／六九〇円



MSXビギナーズハンドブック

最近はやりのワラ半紙製の本かもう一冊オーム社 コンMSXについての雑学まるかじり事典がそれ。

パソコンのビギナーにとっては、取扱説明書やマニュアルをいくつ見てもちんぷんかんぷんってのが一般的。入門書を見たって(決して読んでないはず)

秋は行楽

インフォメーションコーナー

とゆーより、編集部から読者のみなしゃまへ熱烈なメッセージ!!

最近**おたよりおくれ**のコーナーへのおたよりが、少ないよーに思うのです。どーかおねげーじます。ビシバシとおたよりおくれませ。

AMフォーラムの読者の広場〃おたよりおくれ〃欄で、カンガン載っけちゃいます。

綴り込みの〃おたよりおくれ〃用の白い裏をフルに活用してください。毎月優秀作一点に粗品を進呈しますよン。

イラスト（できるだけカラーで。秀作が集まればカラーで掲載します）、**ドジ話**、**立腹話**、**文通**、**売ります買います譲ります**など、キミの自由に使ってくれてケッコオですよン。

綴り込み**はがき**は、それぞれの宛先に応じて所定事項を書き込んて、ずわんずわんとポストにほおり込んでちょんまげませ。

また、なんでも法律相談での誌上相談も受けつけてます。どーかよろしゅく。

おれっちの攻略法には、原文のままで掲載てきるものを送ってくださいねっ。自己顕示バッチシでたのんますよっ。掲載分には粗品を進呈しますからに。

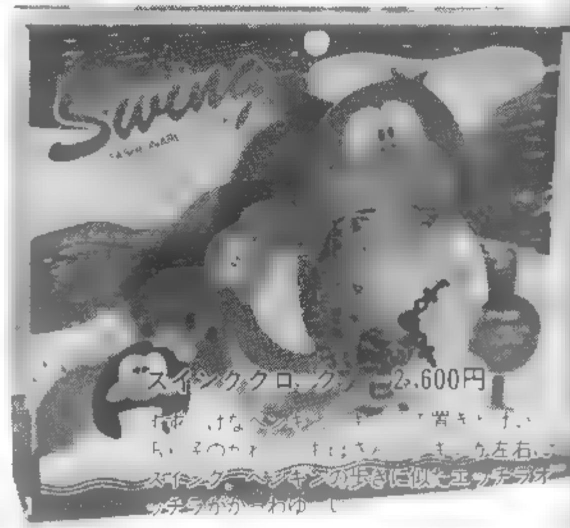
アンケートのはがきは、簡単でしかも効果的な**ゲーム攻略法**や、**ゲームメーカーへの希望要望**など、バシバシと書いてちょーだい。メーカーからのおしかりカクゴで掲載するかんね。

綴り込み**以外**の郵便物などは、とーかくれぐれも**宛先**を間違えずに、それぞれの係あて送ってね。

〒162 東京都新宿区下宮比町15の924 アミューズメントライフ それぞれの係

21号の応募〆切りは**9**月**末**日とします





やさしく手ほどきしてくれる。覚えておきたい基本用語や、知っておくと役立つ知識を満載してあるほか、MSX活用のヒント集も多いのが特徴。説明文も友達に語りかけるような書き方て、スンナリと受け取れる。

たとえば、〃Z80 MSXの頭脳はZ80。アメリカザイログ社製造のCPUのこと。いわはMSXの脳みそにあたる部分をいうんだ〃とか、〃入力する はい、あげるよ。コンピュータにキーボードなどからデータを与えてあげることを入力するっていうんだ。入力しなくちゃMSXもなんにもしてくれないもんね〃といったぐあい。

この他、巻末の資料編!2もわかりやすくてグー。

さあ、この一冊で、キミもMSXビギナーから脱皮をはかろうぜ。

MIA／九八〇円

日曜日の天文学



親と子か手づくりできる天体観測のハウツウ書。

星座の見方から天体写真のとり方までをイラスト入りで解説した親切な一冊た。

都会にいては、街のあかりで見にくいには違いないが、天にまたたいている星をながめていると不思議に気分がやわらくものの。

そんな人のために、星座の見方、肉眼や双眼鏡による天体の観測、望遠鏡のえらび方などかあり、日食や月食、ハレー彗星の接近など日本て見られる目立った現象も数多く紹介してある。

中でも、小望遠鏡のつくり方、反射望遠鏡のつくり方、天体写真の写し方は、マニアならずとも興味はいっぱいだろう。

今までの天文学の本と違い、教科書的な記述かほとんと見当たらないというのもうれしいし、何よりも、親と子か共に夜空をあおいでコミュニケーションできるというのがいい。

しかし、ここまでおつきあいしてくれる親がどれほどいるかが問題?

ま、タマにはキミたちのほうからおとーさんにアプローチしてみてはとう?

コーラー著／コルミエ絵 小倉勝男訳 東京図書 九八〇円

全国科学・博物館ガイド



〃ビデオゲームに日夜しそしむ者としては、何をおいても博学博識を旨とすべし〃とは、かの福沢諭吉も言ってはいなかったが、物知りに越したことはないのだ。

で、手っとり早く知識を吸収するには科学館や博物館に行って目で見るに限る。

全国各地には、実に多種多様な博物館かある。この中から、四百六十七もの博物館を選び、その特徴から利用までを解説したのがこの一冊。

総合博物館、ジャンル別の専門的なもの、ユニークなテーマの博物館などなど興味に応しておおいに利用しよう。

科学博物館の他、動物園、水族館、植物園、自然史・考古学関係まで含め、そのジャンル別に調べたい館をひけるようなさくいんも付いている。

うーん、それにしてもこんなに博物館が多いとは……。

ブルーバックス編集部編 講談社 五二〇円

LETTERS

おたよりコーナー





●最近、ゲームのルールが複雑化してならないのです。この本の読者のように、ゲームが大好きな人達はそれでもいいかもしれませんが、いわゆる初心者の部類の人達にとっては、やはり困るのではないでしょうか。現在、VSベースボール、ハンチアウト、VSテニスなどが人気商品ですが、これは誰にでもルールがわかるから、ということに人気の一因があると思われます。テーブルの説明書きも、最近は一読しただけで、理解できるものが少ないようです。ルールの難しいマニア受けのゲームも、それなりに良いかもしれませんが、やはり〝普通の人〟にも楽しめる、ルールが単純でかつ奥行きの深いものを、作ってもらいたいと思います。

京都府　菊池優一

★そうですね。インベーダゲームしかやったことのないオバサンも、複雑でスピード感のあるゲームにはついてゆけないです。もっとも、運動神経が鈍いんで、何をやってもダメだけど…。

●先日、久しぶりに新宿に行ったら、いやー、ついに見ましたよ！キャロットで。ナムコの新ゲーム（な、名前を忘れてしまった）。それにしても、初めはこれがナムコのゲームとは思えなかった。動きはダイナミックではないし、画面もぱっと見て、すごいと思うようなものもなかったし（サウンドは良かったけど）。このゲームはロールプレイングを手本にして作ったと思うけど、ゲーム構成はコナミのツタンカームに似ていますねェ。

また、マニアにかかればゼビウスも約一ヵ月、ギャプラスなんか一週間ぐらいで極められたから、メーカーの人は、多少画面的な部分は捨てても、ゲームの奥行きを深くして、簡単に極められないようにしたんではないかとも思いますが……。

それから、よく考えるとこのゲームは、パソコンにも簡単に移殖ができるように思えます。ナムコもついに、パソコンソフトに本格的に進出するのかもしれませんね。それからもう一つ、このゲームは、あの遠藤氏がプロデュースしたものなのでしょうか。僕はマッピーをつくった人がつくったのではないかと思うのですが（ただ単に、画面が横スクロールするという理由から）。

毎回毎回、記事のネタにもならないような、しょーもないハガキを送ってすんません。が、埼玉の田舎に住んでいるから、情報はAMライフのみなのです。某SSマガジンは、マッピー、ゼビウスの頃は良かったが今は……。某LOGINもポルノまがいで客集めしてるし、コンプティークはなかなか良いが、隔月刊では読者に忘れられそう。

やはり、AMライフが最高という結論に落ち着いたのであった

埼玉県　梅基　毅

★どーもありがとうごぜーやす。ちなみに、ナムコの新ゲームは、〝ザ・タワー・オブ・ドルアーガ〟どえす。

●こんな負け方したくない！

○ザ・ビッグプロレスリング
場外戦で失敗して、リングアウト負け

○ギャプラス
チャレンジングステージの前のハーセクで、ノファランクスを完成させた状態でやられる（チャレンジングステージをシングルビームで戦わねばならなくなる）

○ちゃっくんぽっぷ
自分の爆弾で死ぬ

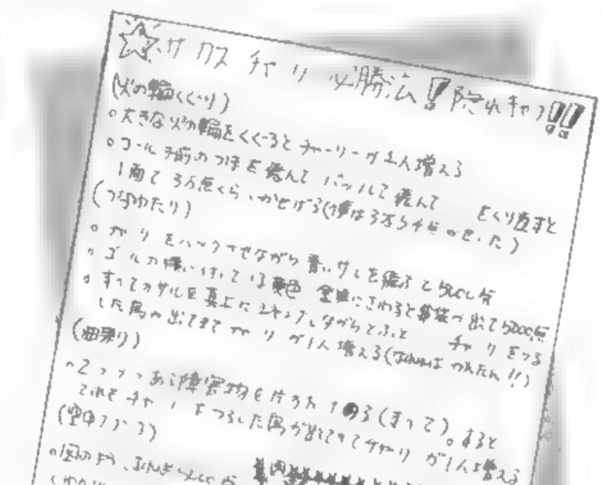
○ザ・運動会
障害物でパンを取りそこねる

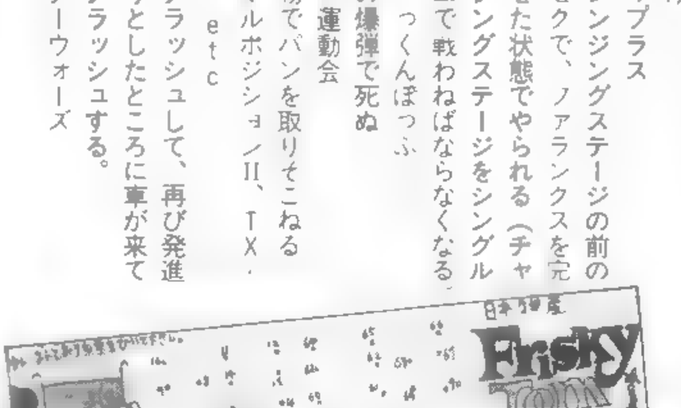
○ポール・ポジションII、TX・1……etc
一度クラッシュして、再び発進しようとしたところに車が来てまたクラッシュする。

○スターウォーズ
排気口を撃ちそこねる。

○サンダーストーム
障害物にぶつかる（特にニューヨークのステージで、敵機の部品をよけそこねる）。

○サーカスチャーリー
火の輪くぐりで火のつぼにぶつかる。それから、曲乗り、玉乗り、空中ブランコで、ゴール台に飛びそこねる





AmuseMent FORUM おもしろハガキを待ってるゾ〜イ！

○リブルラブル
無敵化タイムが切れる寸前に、リブルラブルにキラーが吸いついていて、もとにもどったと同時にやられる
○マッピー
トランポリンを破る。
このシリーズ、みんなも考えてみましょう。

大阪府　久山吉樹

★ウーン、痛いところをついておりやすね。それにしても、久山君の鋭い観察力には、五重マルをあげちゃいたい！

♥質問箱

●ユニバーサルとUPL（ユニバーサルプレイランド）どこが違うんですか？

山形県　土門浩二

※ユニバーサルとUPLは、まったくの別会社です。ユニバーサルは、ミスターDOシリーズを、またUPLは、ノバ2001などのメーカーです。なお、UPLは、最近ユニバーサルプレイランドからユーピーエルに社名を変更しました。

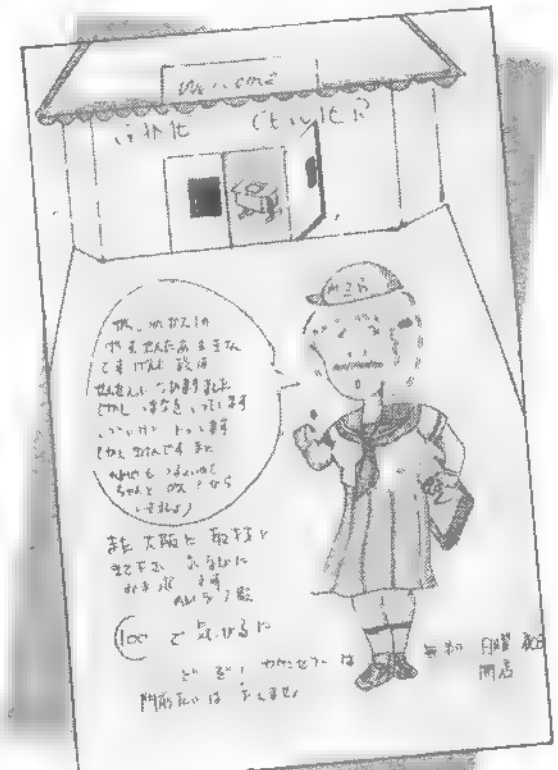
●ナムコのNGは、どこで、いつごろ販売しているのでしょうか。ぼくは、どこでこの本を売っているのか知りたい　値段も。

東京都／三谷心里

※NG入手の基礎知識
発行日
年4回（3ヵ月に一度）の予定。
入手方法
1ナムコ直営店（プレイシティキャロット、ビッグキャロット、ナムコランド等）で無料配布。
2発行日前後に放送される「ラジオはアメリカン」のNGプレゼントコーナーに応募。
(3)どうしても入手困難な方には郵送！
左の送料分の切手を㈱ナムコ「NG○号送ってね」係宛に送る。
●1冊の時　120円分の切手
●2冊の時　170円分の切手
●3冊の時　240円分の切手
注1・現金・為替はダメ。必ず切手で過不足のないように
注2・NGをより多くの方に読んでいただけるように、一号につき御一人様一冊限り。
注3・郵送には、最低2週間かかります。
以上NGより抜粋
またNGバックナンバーの1号、2号は品切れとのこと。
送り先は
〒144 東京都大田区蒲田5 38 3 朝日ビル　株式会社ナムコ NG編集室



兵庫県／津金沢尤平



♥告知板

売ります

●ポールポジション豆本　NG3、4号。一冊四五〇円。または、どれか二冊とNG創刊号を交換。
PAC&PAL、マッピー、リブルラブル、ポールポジションIIのパンフレットを、ゼビウス、ラリーX、NEWラリーX、スーパーパックマン、ナムコ以外のメーカーのパンフレットと交換。または、三五〇円で売ります。まずは往復ハガキで……
〈連絡先〉
〒690 島根県松江市新雑賀町11の5

勝部　学

買います

●ディグダグの豆本を売ってください。どんなボロでもOK!! 価格は相談して決めたいです。（三〇〇円〜七〇〇円程度）お礼もいたします。往復ハガキにて希望価格を書いて送って！
〈連絡先〉
〒036 弘前市城西4の5の6

桐原秀文

●NG1〜5号とゼビウスとデ



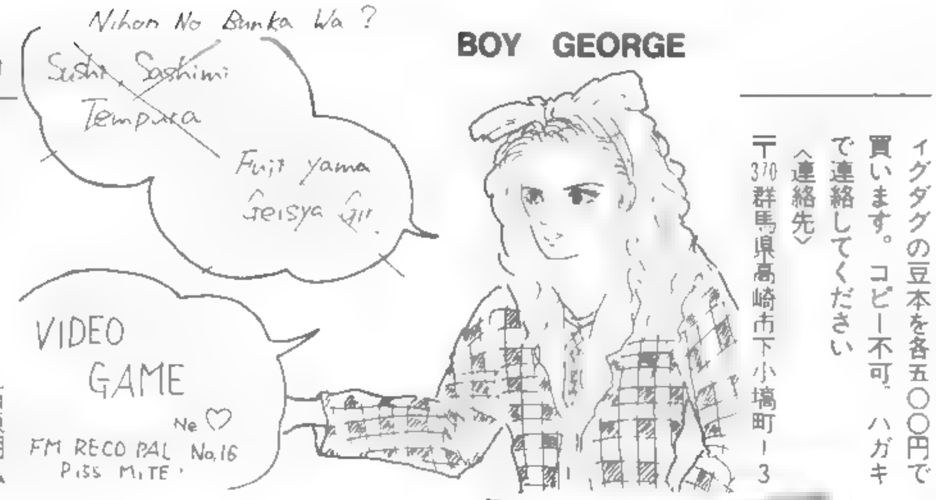
No.1

①パックマン（ナムコ）の水色のモンスターの名前は？
②次のうち、スペシャルフラッグが出ないものは？
A　リブルラブル
B　ギャラガ
C　ゼビウス
③フリッキー（セガ）のチョロは、いったいなに？
A　モグラ
B　ネズミ
C　あお虫
④ハンチアウト（任天堂）の観客席で見ている任天堂の有名なゲームキャラクターは？（二人名前を答えよ）
⑤ハイパーオリンピック（コナミ）に出て来るかくれキャラクターの種類は？（数を答えよ）
⑥ホールランド（ユニ）のおたすけマンの名前は？
A　トニー
B　マイク
C　ジミー

No.2

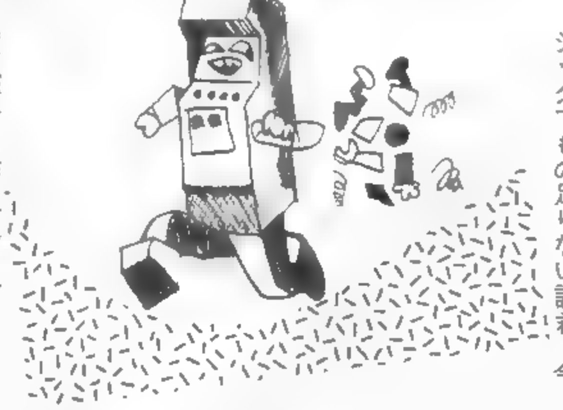
①マッピー（ナムコ）のターゲットはラジオ、マイコン、モナリザ、金庫、さてあと1つは何でしょう。
②アップダウン（セガ）の自分の運転する車の名前は？
A　マンデー
B　アール・ビー
C　ハグボーイ
③次のゲーム機と、それをつくった会社名を選べ
A　プレアデス
B　ニューヨーク・ニューヨーク
C　トランキライザーガン
あアイレム　いセガ　うアーカン　えタイトー　おシグマ
④ロックンロープ（コナミ）の仮名称は何だったでしょう
A　フェニックス
B　デンジャラス
C　ローブマン
⑤パックハル（ナムコ）の新しく加わったキャラクター名は？
〈ヒント〉〜ちゃんと答えること。

イグダグの豆本を各五〇〇円で買います。コピー不可。ハガキで連絡してください
〈連絡先〉
〒370 群馬県高崎市下小塙町1-3

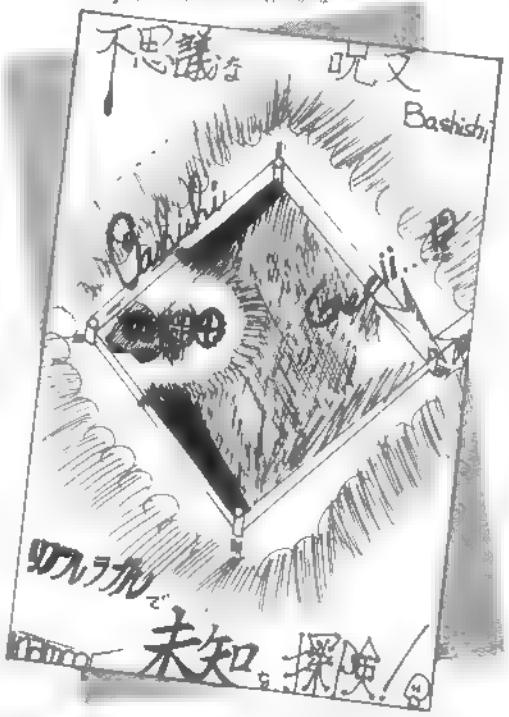


岐阜県　神原英樹

43　　石原明弘
●ナムコの、NG1号(創刊号)～6号」を一冊三〇〇円ぐらいで売ってください 切り抜き、コピー不可。
まとめて売ってくれた人は、FM-7用のゲームソフトをプレゼントします
〈連絡先〉
〒177 東京都練馬区大泉学園町4の21の1　　川口　修
●みんなー、聞いてくれよー。この僕か会誌を作りますか、ただの会誌ではないのだ ポスター、ホシノ、Tシャツ、チラシなどのプレゼントや通信販売をしちゃうのだ。それに読者のみなさんものめりこめるように、ハガキでのイラスト、おたよりもどんどん載せちゃう。



それにおどろきであろーが、これまでのビデオゲームミュージックでもの足りない諸君、今度私が、自作 ビデオゲームミュージック」を作ってしまったのだ。雑音もそれほどひどくない(ひどいのは消しました)。
安くお分けするのがモットーなので、百円テープに入れてあります この会誌は一ヵ月に一回発刊。テープは会誌にてお知らせいたします
住所・氏名・電話番号を書いてこちらまで
代金は一冊二〇〇円(こちらが送料負担)
みんなのことを考えて切手でOK！ 電話での申し込み可能。おまちしています。全二十ページよ！
〈連絡先〉
〒143 東京都大田区北馬込2丁目45の3 ☎(03)775・8244　　中野境彦
※No.20の告知版に載ったビデオゲーム研究会「TAMA(仮称)」の入会金は、二〇〇〇円ではなく二〇〇円の誤りでした。
※このコーナーにおいてのトラブルは、本誌では一切責任を負いません





兵庫県　坂根正台



AMライフ情報局

■ぼくの家の近くに、ゲームセンターが何軒かあるのだ。が、その内の一軒にナムコのゼビウスでない〝ゼビオス〟が置いてある。まあそこまではいいのだが、ジョイスティックは四方向、しかもボタンが逆でおまけにナムコの〝スーパーゼビウス〟には新製品と書いて置いてあるではないか こんなことがあっていいのだろうか 絶対いけないことだ！ 店の人にももう少しゲーム機のことを勉強してほしい。　神奈川県/内田　潤
■ゲームセンターでいつも思っていることを言います
1照明の位置が悪くて、ゲームをすると光が反射して画面が見にくくなってさまう。
2ゲームのレバーの先の方の玉がとれていたり、ボタンがへこんでいたりしてゲームがしにくいのである。
3電源コードが足にひっかかってコンセントからぬけてしまい電気が切れてしまうことがある。
4ハイパーオリンピックで使う定規て、ゲームの台に傷をつけている人がいた。
ゲームセンターの店員さんは、このようなことをなくすために

AmuseMent FORUM

キミ達の意見を情報局に生かそうぜ



もっと努力してください。

埼玉県／坂本 晃

■ギャプラスの怪現象

〈その1〉

二人でプレイしていて、2プレイヤー側が、パーツをもったクイーンをやっつけたと思った刹那死んでしまった。そうしたら、1プレイヤー側にそれが出現してやっつけた(細長い奴)。なんと三番目に出るパーツだったのに……。他に二つパーツがなかったので、一機増えずそれが残った。その後2プレイヤー側がパーツを三つそろえたら、1プレイヤー側のパーツもなくなっていた。

〈その2〉

ゲームが始まってすぐ、ビーンカードが出てきた。

〈その3〉

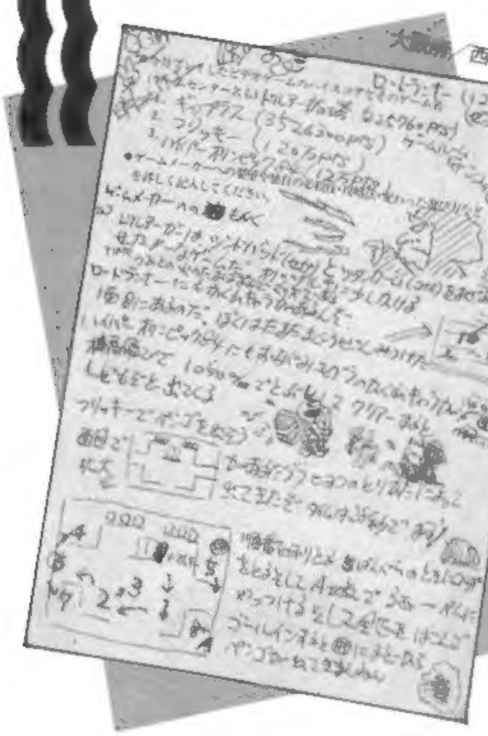
ボーナスステージで、最後の一匹をメチャクチャ撃ったら、画面が暗くなり、数秒後デモになった。

埼玉県／坂本 晃

■七月十五日の日曜日だった。金沢のハイスコア速報(本誌の)に出ているゲームセンターで、弟と2プレイヤーでギャプラスをやった。弟はギャプラスがすごくへたなので、勝つ自信はあった。弟は最後の一機になって、わたしがビンカードのところまできたときだ。わたしがビンカードにやられて、弟が最後の一機で始めようとすると、なんと敵が一匹もいないのである！　弟はそのまま五〜六分ねばったが、敵は一匹たりとも出なかったので、しかたなく店の人に言った。なんともビックリした!!

それ以来、ぼくはゲームを絶対、2プレイヤーではしなくなった。

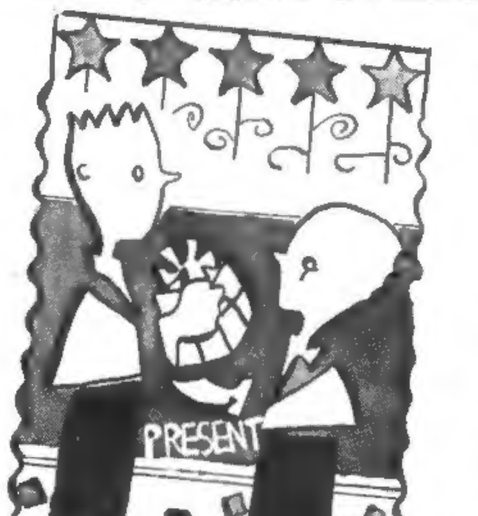
石川県／QUEEN



大阪府／西村真一

PRESENTS

読者プレゼント(第19号)当選者発表



●ようこそかくれもろこし村へ(トミー)
北海道／柳瀬浩一、東京都／中村雅宏、長野県／山村 裕、他3名

●ハニーバンタムショー(トミー)
千葉県／渡辺美徳、大阪府／山下健二、広島県／永島幸宏、他3名

●もろこしおじさんスペシャル(トミー)
富山県／和田寛明、千葉県／小山 孝、長野県／宮本純江、他3名

●ファンキーピエロ(アルプス商事)
秋田県／渕之上良介、茨城県／藤原友己、東京都／野村俊男、他2名

●メロディ8(アルプス商事)
栃木県／川上憲男、和歌山県／本村修一、徳島県／河野秀二、他2名

●ワーゲンつめ切り(アルプス商事)
群馬県／吉村晃二、神奈川県／柏木貴之、滋賀県／田中秀雄、

奈良県／寺山広志、山口県／内田 洋、他5名

●プレイ&スコア・小人と魔女(マスダヤ)
宮城県／神山和夫、神奈川県／安部高志、兵庫県／山田邦彦、他2名

●プレイ&スコア・宇宙ロボX-25
千葉県／前田勝之、東京都／坂口 治、静岡県／武田 実、他2名

●ステレオサウンド3Dゲーム・ドッグファイト(トミー)
栃木県／中村 隆、山梨県／中江秀樹、京都府／荒井 薫

●ステレオサウンド3Dゲーム・シャーマンアタック
埼玉県／吉江守正、愛知県／前田伸一、大阪府／有馬修二

●チョロQクオーツ(タカラ)
千葉県／永井慎吾、京都府／戸田明宏、福岡県／松田良和、他2名

●チューブパニックTシャツ(ニチブツ)
石川県／湯谷勝成、福島県／中畑幸一、東京都／下川勝敏、岐阜県／磯村孝幸、高知県／田村拓也

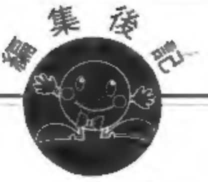
●ワイリータワー・ポップ&チラシ(アイレス)
青森県／中山 徹、東京都／中条 正、神奈川県／真壁一裕、愛知県／関 宏修、佐賀県／山岡久司

●高橋美枝ちゃん色紙
山形県／篠原敏和、富井県／伊東正男、東京都／早川伸一郎、京都府／平井辰己、長崎県／勝野秀行、他5名

●スーパーミニルーペ(王様のアイディア)
宮城県／近藤博文、埼玉県／春日淳二、大阪府／西本光秀、岡山県／広田晴彦、愛媛県／佐倉光一、他5名

●ウインドサーフィンボトル(中)(王様のアイディア)
埼玉県／平田篤史、神奈川県／富田一郎、山口県／島田博一、福岡県／中田和夫、鹿児島県／橋元 潤、他5名

●キャタピラペン(王様のアイディア)
岩手県／松本達彦、東京都／中島敏秀、長野県／徳田 博、他3名



from Editors

●この夏は、オリンピックに高校野球とテレビはスポーツばかり、そのせいかどうかビデオゲームもスポーツものが多くみかけられるが、この傾向はまだまだ続くだろう、なぜって今度はスポーツの秋が来るからね。（マサヒロ）

●ちまたを歩くと、まっ黒に日焼けした男のコ、女のコがいっぱい。私も今年の夏は、グァムでも行って、ヤシの木かげでおねんねしたかったなあーと思いつつ、ナゼかきょうも仕事に追いまくられ、泣いています。（ユーコ）

●残暑御見舞申し上げます。暑いナァーなんてグッタリして空を見上げると、空が高くなってたり、空気が、ほんの少しサラッとしてたりして、ちょっとずつ秋になってるのですねェ。とはいうもののやっぱり暑いな。（ミチコ）

●今年の夏は久しぶりの猛暑で、ほんとに暑いですねえ。それなのに仕事が忙しくて、去年に引き続き今年も泳ぎに行けそうにもありまへん。（カズオ）

●オープン前に行ったっきりの東京ディズニーランドへ2度目の取材。ゲームランドルポを早々に切りあげて、なんと閉園までみっちりと遊んでしまった。デカミキとチビみきのコンビもとってもよくって、オレとしては取材って感じが全くしなかったね。2ヵ月後に、もう一度ディズニーランド取材を予定してるっていうけど、今度はみっちりと取材させられそう。やっぱ遊ぶほうがいいねえ。（ヒロキ）

●どーいうわけか編集スタッフの原稿の上がりが遅くて、今月は久々にアセリを感じてしもうた。ま、ロスオリンピックの中継があったり、高校野球の中継があったりで、原稿用紙に向かう時間が極端に少ないのが原因（実は自分もそーだったのだが）のもよう。連日の夏日と熱帯夜が追いうちをかけてペースも落ち気味だからなおさらのこと。しかし、最終的にはクーラーをガンガンと効かせて徹夜をくり返し、なんとかかんとか間に合いそう。うーん、来月は残暑が原因とか、食いすぎ（食欲の秋）が原因とかいうのは避けたいねー。（タケムラ）

どわんこのプレゼント!!・応募待ってるぞい



■音声合成LSI内蔵"ベースボール9"■ 5、980円 学研——5名

■NG・第6号■ナムコ——20名

■麻生真美子&キャプテンの3点セット■ 3人娘——10名

■松田聖子／MSX大ポスター■ ソニー——10名

■MSXTシャツ■ コナミ——5名

■スペースセブン&テックトレインの下敷とステッカー■ 多摩テック——20名

★応募の詳細は91ページ参照!!

AM LIFE NO.21 通巻第20号

定価　550円

発行　昭和59年10月1日

編集人／発行人　竹村　潤

発行所　株式会社　アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235代

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651代

製版所　株式会社 技研プリント

アートディレクション／川上晴代

アミューズメントライフ
昭和59年10月1日発行(通巻20号) 編集人 発行人 竹村 潤 発行／アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下宮比町15 934 電話03(267)3235(代表)

8020—5276 定価550円